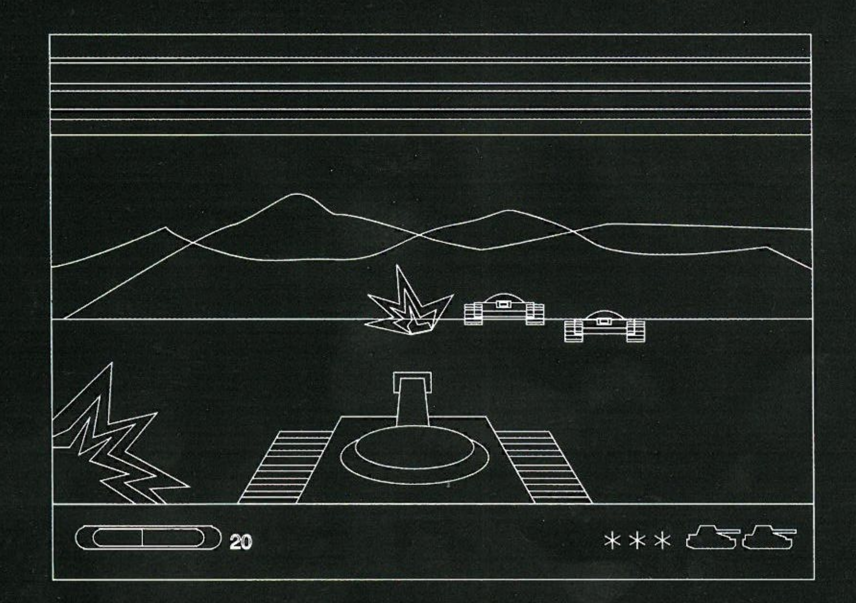


LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
NUMÉRO 85 • SEPTEMBRE 1997
www.joystick.fr
joystick NUMÉRO 85 • 38 F
F1 RACING SIMULATION
Mieux que GP2
ULTIMA ONLINE
PREMIERES IMPRESSIONS
EXCLUSIF !
BLADE RUNNER
par Westwood
PROMETTEUR
PREVIEWS
Riven, Lands of Lore 2, Starcraft, Populous 3,
Wing Commander Prophecy, Shadows of the Empire...
T 2788 - 85 - 38,00 F
NUMÉRO 85 • SEPTEMBRE 1997 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH
F1 RACING • BLADE RUNNER • ULTIMA ONLINE joystick 85 SEPTEMBRE 1997 • 38 F CARTES 3D • FINI LES VACANCES



Changez de dimension...

GT Interactive Software et Cavedog sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.







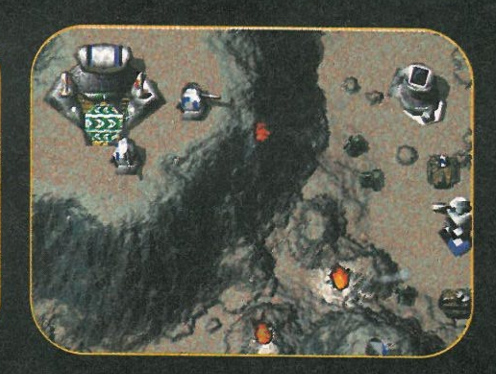
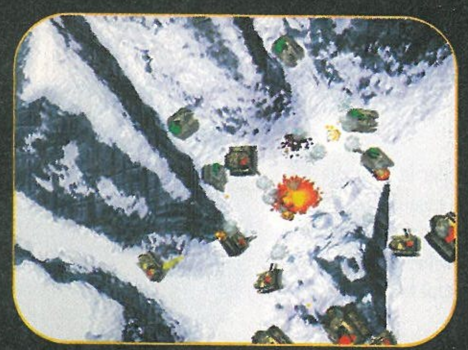


magic design 97 / 01 46 36 64 42

TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL





- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !

Sommaire

JOYSTICK 85 • septembre 1997

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

PREVIEWS PC



46 CARTES 3D
Youhou ! C'est la rentrée. Tout le petit monde du hardware a mis plein de jolies choses dans nos cartables, histoire de pouvoir flamber auprès des copains. Bienvenue dans un monde meilleur et tout en 3D!



50 BLADE RUNNER
Blade Runner ? Ça serait pas le film avec lès gros extraterrestres visqueux qui vous sautent à la gueule ? Atttttendez, non, c'est l'histoire d'un gros robot super pas content. Zut, je m'souviens plus. Ben, faut qu'j'aille lire le gros plan en page 50, alors.

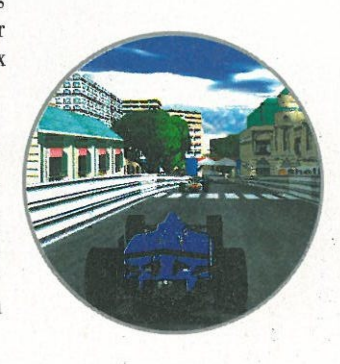
56 BLIZZARD
Zog zog! Y nous oublient pas, les braves orcs de Blizzard. Ah ça, non. Là-bas, dans les immensités glacées, ils peaufinent deux super jeux du genre, histoire de nous faire périr de joie. C'est pour très bientôt : Starcraft et Lord of the Clan.



70 TESTS
Vous pensiez pouvoir aborder la nouvelle année avec plein de bonnes résolutions. Sérieux et tout et tout. Haha ! Faut pas rêver. Avec Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault et tous les autres, c'est juste très mal barré, les gars ! Va falloir jouer dur.



110 BUDGET
Haha ! Vous pensiez nous posséder en liquidant toute votre fortune personnelle pendant les vacances. Raté, on n'entube pas Joystick qui, pour la peine, vous a dégoté une pléiade de super jeux à un prix... budget.



136 PREVIEWS
Haha ! Vous pensiez déjà aux futures bonnes résolutions de l'année prochaine. Rapport que pour cette année, c'est foutu, vu les tests. Perdu, c'est pas avec des previews aussi bien gaulées que vous allez vous en sortir : F1 Racing, Half-Life, Funtracks, Unreal, Dark Earth et tout plein d'autres zoulis machins. Haha !

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Isabelle Lacombe, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Catherine Branchut, Veronique, Manu et Yves
Correcteur photographique : Stephane Leclercq
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex.
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevai), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Tiberius (Pascal Pluchon), Kika (Céline Guise)
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : F1 Racing © UbiSoft. Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un cahier de 32 pages et un CD-ROM gratuit déposés sur la couverture, qui ne peuvent être vendus séparément. Réal. du CD-ROM : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996

ET AUSSI...

DUKE

A WASHINGTON

Duke, sauve moi !
Bill

ENFIN UNE MISSION
À SA HAUTEUR :
SAUVER LE PRESIDENT!

- UN EPISODE ENTIER TOTALEMENT INEDIT
- UN NIVEAU TOP SECRET
- DES TEXTURES AFFOLANTES

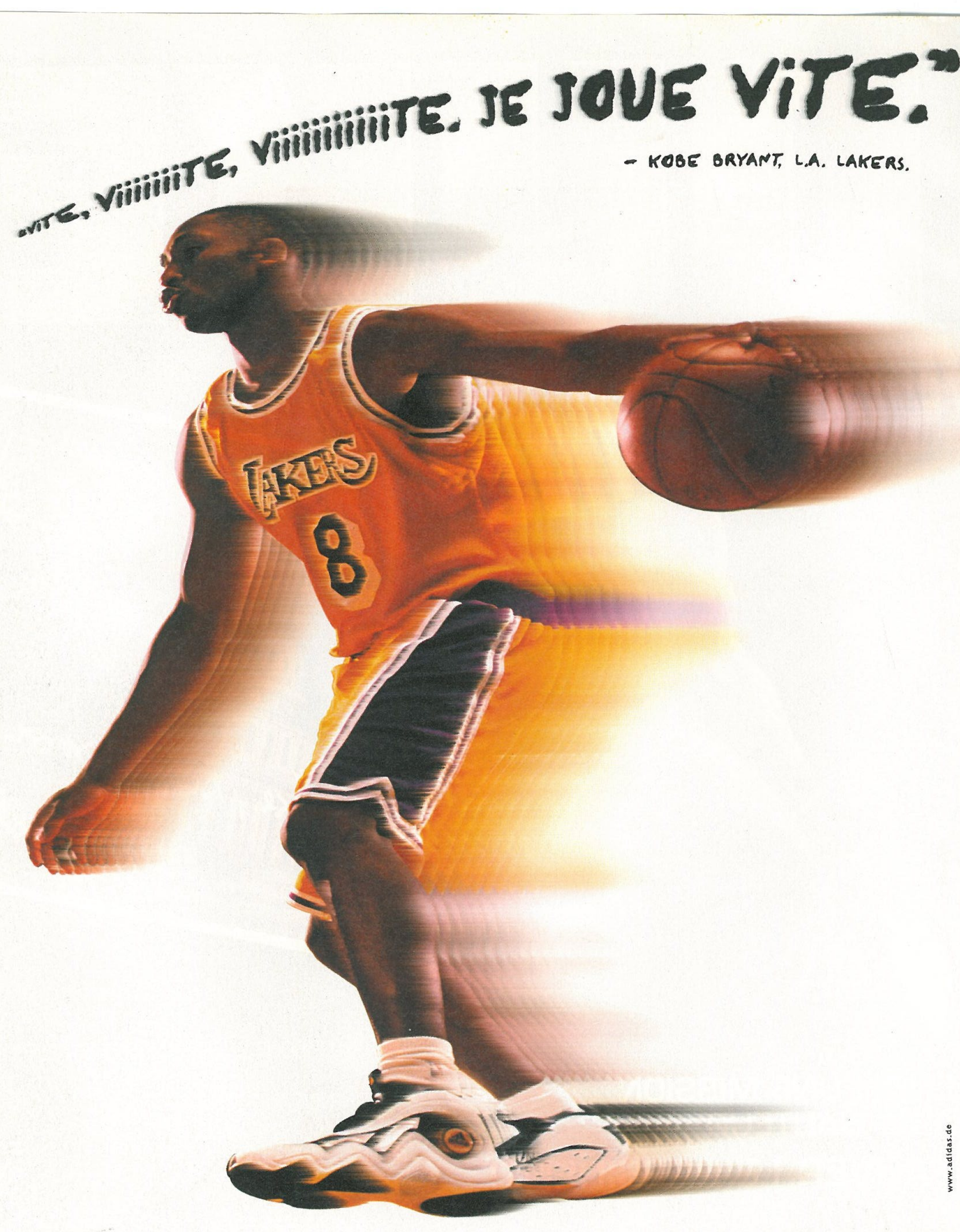
NECESSITE DUKE NUKEM 3D OU EDITION ATOMIC
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR PC CD-ROM

GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

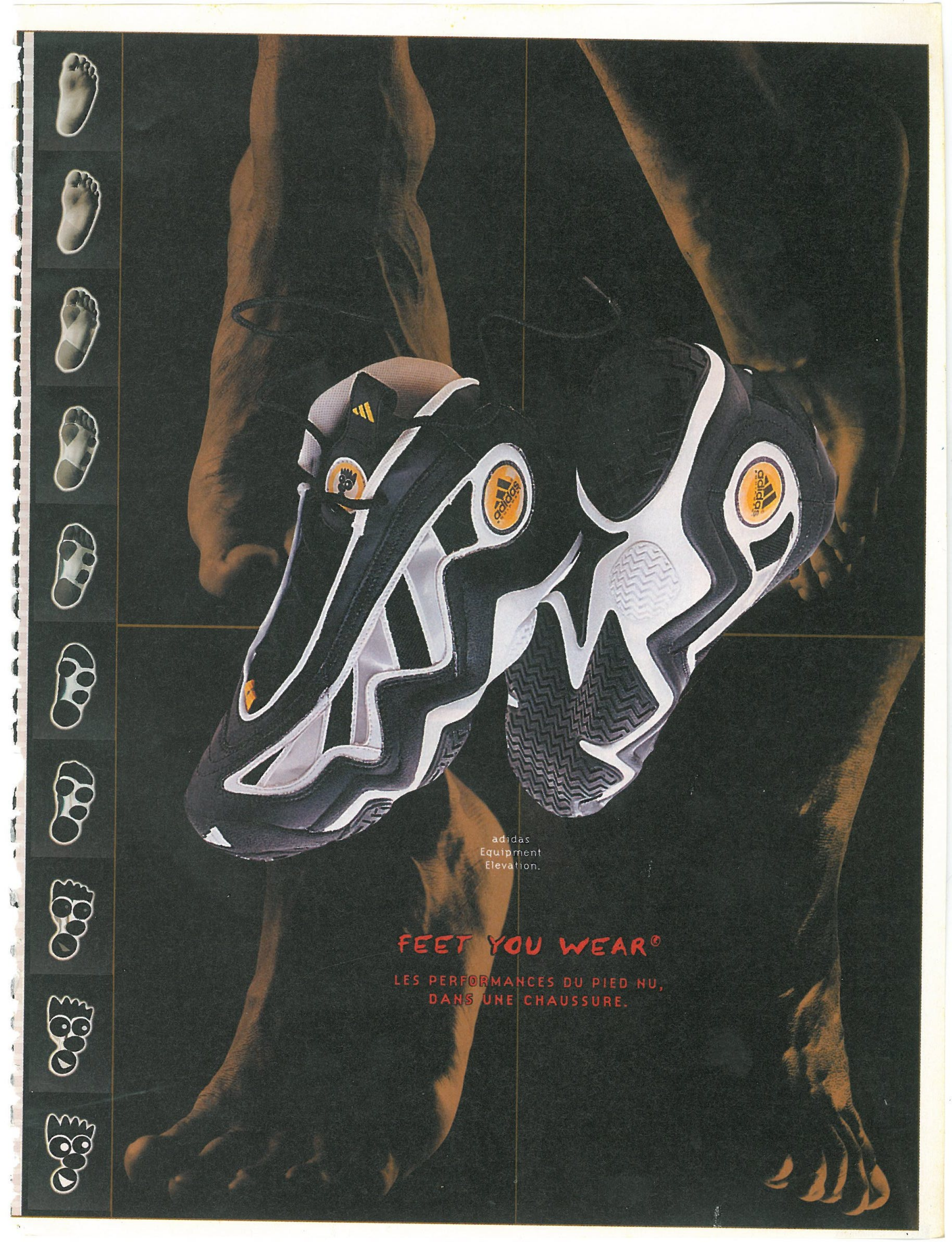


WIZARD Works



Kobe Bryant révèle le secret de son jeu et de sa vitesse d'exécution : l'adidas Equipment Elevation. Cette nouvelle chaussure révolutionnaire Feet You Wear® est conçue à l'image du pied. Ses contours arrondis permettent un contrôle plus précis lors des changements de direction sans risque d'entorse. La semelle composée de coussinets indépendants donne à Kobe la stabilité nécessaire pour réussir son fameux départ croisé. Ces coussinets anatomiques lui garantissent également un atterrissage en douceur, après qu'il ait smashé sur un vieillard de... 24-25 ans cloué au sol.

adidas®

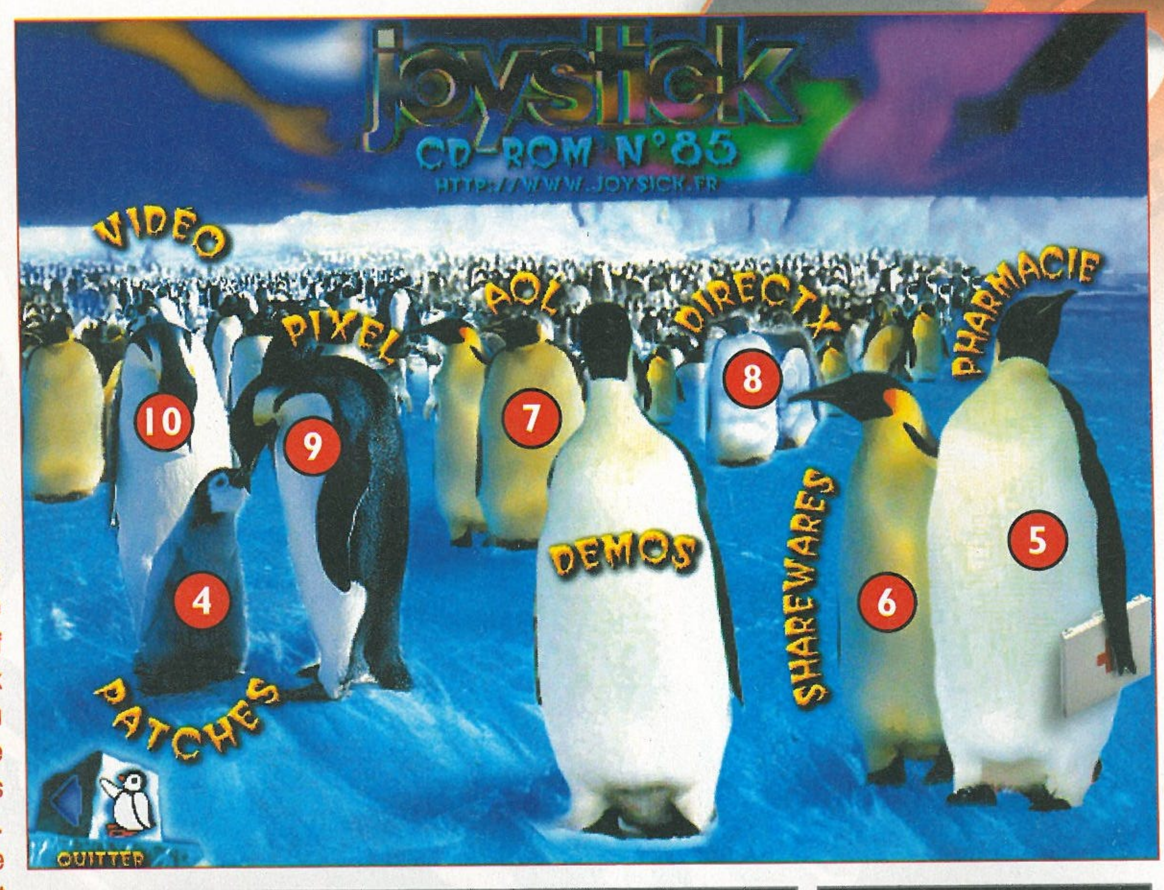

adidas
Equipment
Elevation.
FEET YOU WEAR®
LES PERFORMANCES DU PIED NU,
DANS UNE CHAUSSURE.

DETAIL DU CD-ROM

sommaire

Pfouu, qu'est-ce qu'il fait chaud ! Tenez, pomme de terre par exemple, eh bien il est venu en jupe plissée aujourd'hui (oui, en jupe). Complètement fêlée, la patate. Ah, ça, pour un été chaud, on n'a pas eu trop à se plaindre, finalement. Côté démo non plus, remarquez. A ce propos, on a réussi à vous dégoter deux exclues bien juteuses : Dark Earth et F1 Racing, trois circuits pour POD dont un spécialement développé par Ubi Soft aux couleurs Joystick, et un maximum de démos jouables tout aussi intéressantes les unes que les autres. C'est ainsi que vous pourrez goûter aux joies de Comanche 3, de FallOut, d'Imperialism, de Shadows of the Empire, de Slam & Jam, de Dark Colony, et de bien d'autres encore. La rentrée s'annonce musclée ! Mais une constatation s'impose : qui n'aura pas de carte 3D se sentira très vite lésé. Rien que ce mois-ci, pas moins de trois démos utilisent une carte 3D dont deux la 3Dfx. Heureusement, les versions finales de ces deux derniers reconnaîtront à peu près toutes les cartes, mais quand même… Au moins, vous savez quoi commander pour Noël. Concernant les autres parties du CD, la rubrique Cartes 3D, justement, est assez fournie, tout comme la rubrique Shareware. Seuls les fichiers MODS se retrouvent en tout petit nombre, place oblige. Tiens, en parlant de place, vous noterez que la partie Mac a disparu. Devant le peu de lettres reçues concernant le référendum du mois dernier (à peu près 100 missives), nous avons préféré libérer les 100 mégas qu'occupait la partie Mac (partition + FAT) au profit des 98 % de lecteurs possédant un PC. Cependant, si le Mac venait à redécoller, nous le retrouverions à coup sûr dans notre CD.

Jérôme Darnaudet



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 75 et d'un lecteur quadruple vitesse.

L'INTERFACE SOUS WINDOWS 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows 4.1. Si cette extension n'est pas encore installée sur votre système, vous pouvez lancer INSTALL.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\ du CD.

ATTENTION. L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limité et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleur. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser de problème. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches, puis cliquez sur Arrêter. Choisissez l'option Redémarrer sous DOS.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton QUITTER du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

DIRECTX3

Certaines démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX3. Vous pouvez l'installer depuis la page de sommaire de l'interface. Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster se trouvant dans le répertoire DATA\SECOURS\ du CD.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers) nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (dézipper) ces fichiers-là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez par la suite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable.

cd-rom n°85



LES DÉMOS



DARK EARTH

Editeur : Kalisto
Distributeur : Electronic Arts
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite l'installation de DirectX.

Il était une fois un jeu auquel nous avions déjà consacré une couverture de notre beau magazine. Ce soft nous avait impressionnés à l'époque par la beauté de ses graphismes et la qualité de ses animations. Ce jeu, ce jeu d'aventure même, n'ayons pas peur des mots, c'est Dark Earth, œuvre d'une équipe française de bonne renommée : Kalisto.

Ce soft, nous voulions vous le montrer les premiers, et c'est chose faite avec cette démo exclusive.

Nous sommes trois siècles dans le futur, bien après qu'une terrible catastrophe plonge le monde dans une désorganisation totale. Les événements qui se sont dès lors succédé n'ont rien de très réjouissant. La terreur règne et la civilisation se retrouve coincée entre une époque révolue et une organisation sociale loin d'être permissive. Dans ce chaos malsain, vous êtes entraîné dans une histoire qui est loin d'être la vôtre mais qui vous mènera à votre perte. A moins que... à moins que vous réussissiez à vous sortir de ce mauvais pas.

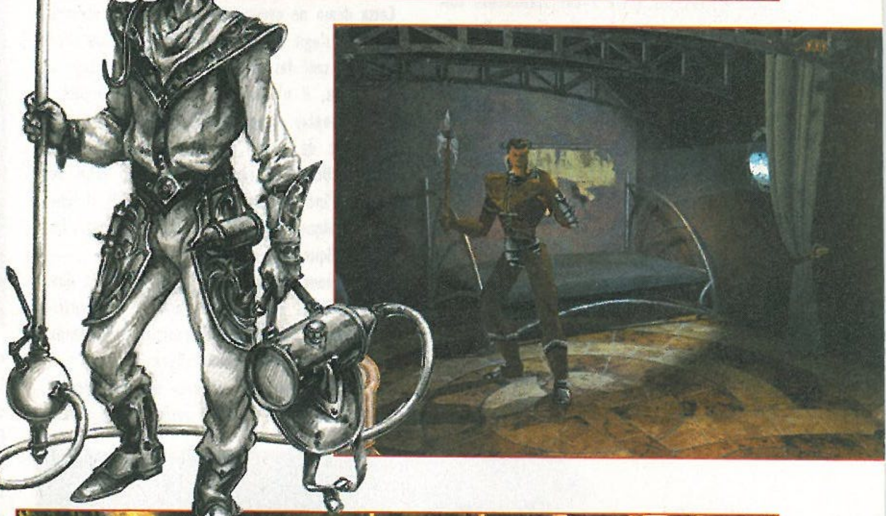
Dark Earth est un monde riche, immense, qui vous tiendra en haleine de longues heures durant.

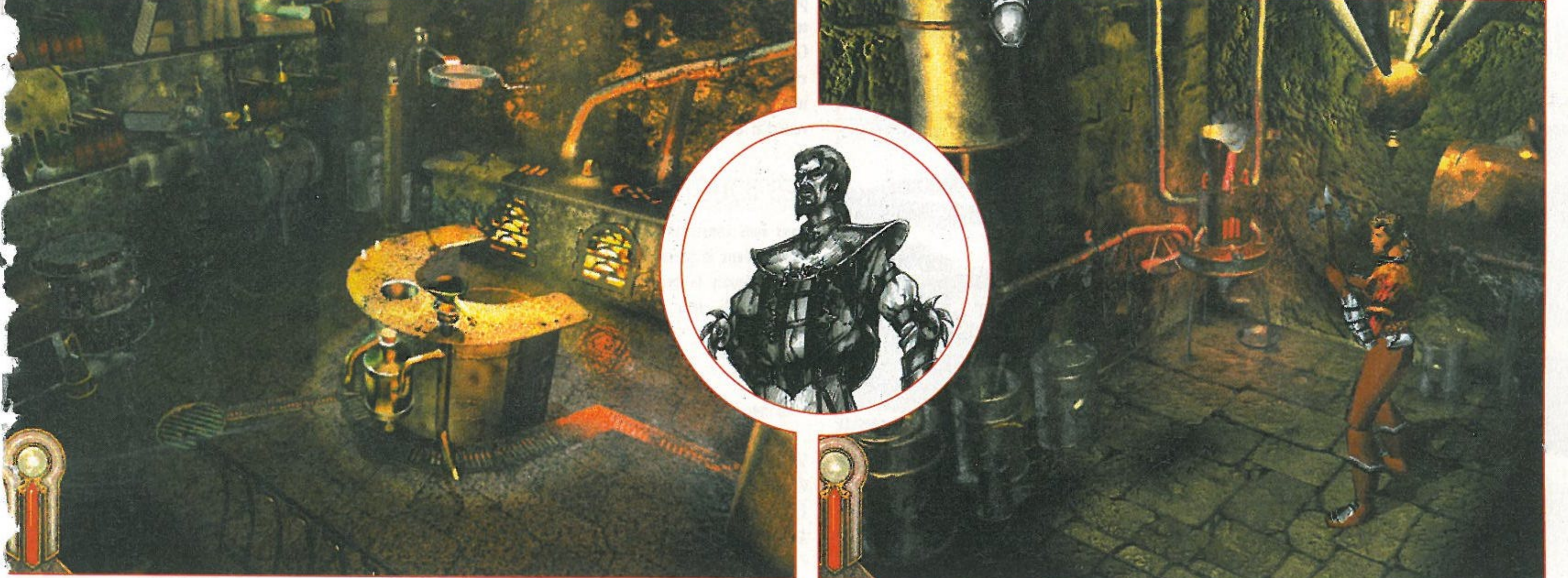
LANCEMENT DE LA DÉMO

Pour lancer cette démo, vous devez cliquer sur l'icône SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DKEDEMO\ du CD.

MODE D'EMPLOI

Voici les touches indispensables pour jouer.
TAB : passer du mode Lumière au mode Ombre
Les flèches du curseur : déplacement d'Arkhan
SHIFT + curseur haut : course en avant
SHIFT + curseur droit ou gauche : pas de côté
Barre d'espace : touche action
C : activer/désactiver le mode de combat
CTRL : combat automatique
CTRL + touches du curseur : combat normal
CTRL + SHIFT + haut : coup d'attaque spécial
ESC : ouvrir le menu principal
P : pause/continuer la partie
ENTER : interrompre les dialogues et les textes
I ou BACKSPACE : ouvrir l'inventaire
0 : ranger l'objet dans l'inventaire
1-9 : touches programmables
8, 9, 4 et 6 du pavé numérique (NUM LOCK verrouillé) : déplacement d'Arkhan
F1 : index des touches de fonctions
F3 : ouvrir une partie enregistrée
F4 : paramétrage des personnages
F5 : son
F6 : accès aux scènes cinématiques
F7 : accès aux dialogues écran
F10 : réglages de l'écran moniteur
Pour quitter la démo, tapez ALT-F4 ou passez par le menu principal.







LES DÉMOS

F1 RACING SIMULATION

Editeur : Ubi Soft Edition
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95 + 3Dfx (32 Mo de Ram conseillés)
Remarque : Nécessite l'installation de fichiers spécifiques (voir ci-dessous)

Les accros de la formule 1 vont littéralement sauter au plafond. La simulation que nous concocte Ubi Soft est d'une qualité jamais atteinte jusque-là. Qu'il s'agisse d'un aspect purement graphique ou du réalisme avec lequel les voitures se comportent, on est un cran au-dessus du très célèbre F1 Grand Prix 2. Non contents de s'associer avec Renault F1 dans un souci de qualité et de précision, les programmeurs de F1 Racing Simulation ont tenté de reproduire ce qu'il y a autour d'un Grand Prix, à savoir la gestion de toute sorte d'événements tels que la météo, le respect des règles à la lettre et la prise en compte de la stratégie d'une course. L'intelligence artificielle tient compte par exemple de la personnalité de chaque participant grâce à des statistiques soigneusement recueillies lors des Grand Prix de ces dernières années. De même, l'arrêt au stand n'est pas simplement une étape bâclée comme dans la plupart des simulations de ce genre. Vous verrez les gars bosser exactement comme dans la réalité. Bref, c'est vraiment à tomber par terre et ça sort en octobre, si tout ce passe bien.

INSTALLATION DE LA DÉMO

F1 Racing Simulation nécessite une machine puissante, très puissante, mais pour une fois, cela paraît pleinement justifié. Un Pentium 166 est vivement conseillé. Cette démo exige également une 3Dfx bien que la version finale acceptera toutes les cartes du marché en natif ou via Direct3D. Désolé pour ceux qui n'ont pas de 3Dfx, ils devront se contenter des images dans le magazine.

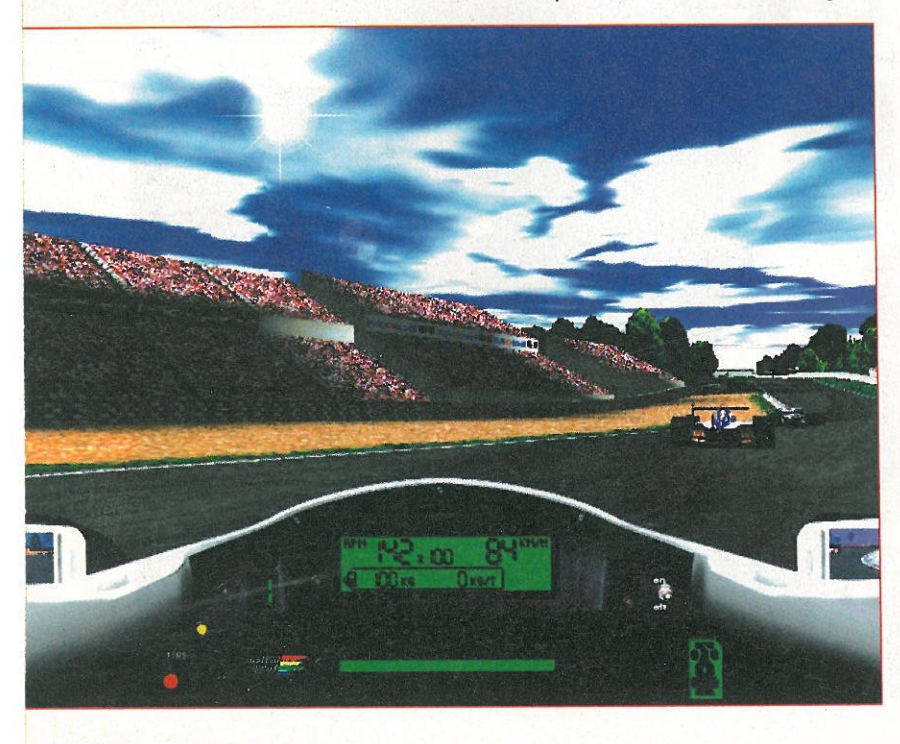
Pour installer la démo, passez par l'interface ou cliquez sur F1UBI.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\F1UBI du CD. Lorsque la décompression a été effectuée, copiez les fichiers GLIDE2X.DLL et FXMEMMAP.VXD dans le dossier SYSTEM de Windows. Ces deux fichiers se trouvent dans le répertoire de destination choisi lors de la décompression, par défaut c'est F1 RACING sur le lecteur (C:). Nous vous conseillons également d'installer la dernière version de GLIDE 2.4 et de DIRECT3D 2.10 pour 3Dfx se trouvant dans le répertoire \DATA\CARTES3D du CD.
Enfin, la dernière version de Video for Windows 4.1 doit être présente. Pour ce faire, cliquez sur IVI_95NT.EXE se trouvant dans le répertoire de destination ou dans \DATA\WIN95\GRAPH du CD.



UTILISATION DE LA DÉMO

Cette démo ne comporte que très peu d'options et il ne s'agit pas de la version finale du produit. Un seul des nombreux menus de réglage a été inclus, il n'y a que trois vues différentes, pas de Replay... et vous ne pourrez faire que six tours de piste. De par la rapidité avec laquelle UbiSoft a réalisé cette démo (afin de pouvoir l'inclure à temps dans notre CD), il subsiste quelques bugs connus ou inconnus. En voici quelques-uns.
Lorsque vous cassez votre aileron avant et que vous le faites changer au stand, le comportement de la voiture à la sortie des stands demeure le même que sans aileron.
Le comportement des voitures des concurrents n'est pas définitif. Ainsi, ils seront moins agressifs dans la version finale.
Le commissaire de piste annonçant la fin de la course n'a pas été implémenté.
Certaines collisions sont mal gérées.
Les ailerons ne provoquent pas assez d'appuis sur la voiture, ce qui ne la rend pas facile à piloter. Vous pourrez, bien entendu, procéder à tous les réglages dans le jeu.
Cette démo reste cependant parfaitement jouable et vous donnera sans l'ombre d'un doute une idée de la très grande qualité du produit. Je vous l'ai dit, les fans de F1 vont se régaler !





LES TOUCHES

Nous vous conseillons d'utiliser un volant ou le clavier. Dans le premier cas, celui-ci devra être calibré depuis le panneau de configuration de Windows. Il sera automatiquement reconnu dans la démo.
Q : accélérer
W : freiner
: tourner à droite
; tourner à gauche
CTRL deux fois : passe la marche arrière
ESPACE : passe la marche avant
ENTER : active la demande d'entrée au stand
A : quitte la présentation de la grille de départ
Pour quitter la démo, pressez ALT-F4



Ceux qui
n'ont
rien à
perdre
ont
tout
à y
gagner...

LES CIRCUITS DE POD

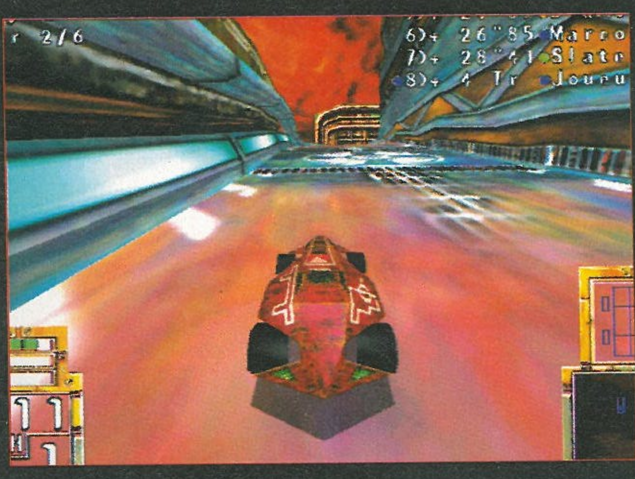
Editeur : Ubi Soft Edition
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95
Remarque : Nécessite l'installation du jeu original

Si j'en crois la quantité de lettres et d'e-mails qui nous demandent de fournir des circuits de Pod sur le CD, ce jeu s'est sacrément bien vendu ! Les p'tits gars de chez Ubi nous ont donc permis de graver deux nouveaux circuits sur notre CD et un troisième entièrement exclusif puisqu'aux couleurs du magazine. Wouah, ça, c'est la grande classe ! Ces nouveaux circuits (sauf l'exclusif) n'intéresseront peut-être pas les gens qui ont accès à Internet, vu qu'ils sont disponibles sur le site d'Ubi Soft. En revanche, ils éviteront les temps de téléchargement. C'est déjà pas mal, non ? A propos du site Internet, n'oubliez pas d'aller y faire des tours de temps à autre, car de nouvelles voitures sont mises à disposition.

POUR INSTALLER LES NOUVEAUX CIRCUITS

C'est vraiment super fastoche ! Il suffit pour ce faire de cliquer sur le fichier CDPATCHER.EXE se trouvant dans la racine du CD-Rom et de suivre les instructions que l'on vous donne à l'écran. Bien évidemment, vous devez avoir Pod déjà installé sur votre machine.





FORMULA 1

Editeur : Psygnosis
Distributeur : Psygnosis
Système : Windows 95 + 3Dfx
Remarque : Nécessite la présence du fichier GLIDE2X.DLL dans le répertoire SYSTEM de Windows.

Une démo qui nous arrive bien tardivement. Ce jeu de formule 1 est essentiellement destiné aux accros de l'arcade. La facilité de sa prise en main et sa jouabilité très grande le rendent accessible à tous. Les amateurs de simulation pure et dure resteront, quant à eux, un peu sur leur faim. Notez que la seconde version pointe le bout de son nez. Un cheat mode permettra de prendre les commandes d'un pingouin. Attention, carte 3Dfx obligatoire !

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F1PSY\ du CD et décompressez le fichier F1DM3DFX.ZIP avec notre utilitaire JOYLIST.EXE se trouvant dans le sous-dossier \DATA\ du CD ou en vous reportant au magazine. Placez-vous ensuite dans le répertoire de destination et cliquez sur F1WIN.EXE. Attention, cette démo ne fonctionne qu'avec une carte 3Dfx !



F-16 FIGHTING FALCON

Editeur : Digital Integration
Distributeur : Psygnosis
Système : Windows 95

Hummm, un simulateur de pingouins volants. C'est pas banal, ça ! La démo du petit dernier de Digital Integration vous place aux commandes du F-16, si souvent représenté dans moult simulateurs. Le graphisme est tout simplement sublime et les missions ultra-intéressantes, comme tous les simulateurs de cet éditeur. Les fanas de combats aériens apprécieront cette démo à sa juste valeur.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F16\ du CD et cliquez sur le fichier F16.EXE pour son installation.



IMPERIALISM

Editeur : SSI
Distributeur : Mindscape
Système : Windows 95

Civilization, Colonization, vous connaissez ? Eh bien, Imperialism se veut un chouette de chouette concurrent doté de nombreuses améliorations et d'une profondeur stratégique plus poussée. Si l'on peut regretter au premier abord l'absence total de pingouins (y a pas un seul pingouinau de tout le jeu), les amateurs de RISK et autres jeux de plateau du même acabit se trouveront plongés dans les méandres géopolitiques du 19 e siècle. Bonne chance...

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IMPERIUM\ du CD et cliquez sur le fichier IMPDEMO.EXE pour procéder à son installation.

SHADOW OF THE EMPIRE

Editeur : LucasArts
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95 + 3Dfx

Alors que l'on attend avec la plus grande impatience Jedi Knight, voici que déboule la démo de Shadows of the Empire. Le jeu se compose de plusieurs phases (pilotage d'un snow-speeder, déplacement au sol, course de motos...) axées sur l'action pure et dure. La réalisation est tout simplement géniale avec une utilisation parfaite de la 3Dfx. La scène des Quadri-Podes nous a pas mal épatés, surtout au moment où Nestor le Pingouin fait du patin.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SHADOW\ du CD et cliquez sur le fichier SOTEDEMO.EXE pour procéder à son installation. Attention, cette démo ne fonctionne qu'avec une carte 3Dfx !

SAND WARRIOR

Editeur : Interplay
Distributeur : Funsoft
Système : Windows 95 et DOS

Sand Warrior n'est autre que l'un de ces clones que l'on croise de plus en plus souvent. Il s'agit là d'une copie de Descent II avec, heureusement, quelques améliorations de ci-de-là. L'histoire vous plonge dans un remake de StarGate, mélange habile de science Fiction et d'Antiquité, et de pingouins vus de profil, mais en face. Si le principe demeure assez bourrin - il faut nettoyer chaque tableau de ses ennemis -, la pratique demande une certaine part de stratégie.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SANDW\ du CD et décompressez le fichier SWDEMO.ZIP avec notre utilitaire JOYLIST.EXE se trouvant dans le sous-dossier \DATA\ du CD ou en vous reportant au magazine. Placez-vous ensuite dans le répertoire de destination et tapez INSTALL.EXE sous DOS ou fenêtre DOS pour les utilisateurs de Windows 95.



LOMAX

Editeur : Psygnosis
Distributeur : Psygnosis
Système : Windows 95

Le PC ressemble de plus en plus à une machine d'arcade. Ce jeu de plates-formes de chez Psygnosis met en scène leurs très célèbres Lemmings aux prises avec le monde entier. A travers une multitude de tableaux, vous n'aurez de cesse de prouver votre grande habileté et de mettre votre patience à rude épreuve. Côté graphisme, c'est mignon comme tout et la maniabilité ne semble pas souffrir de reproche... Bon plan, je crois bien qu'il y a des pingouins dans le jeu (mais c'est pas sûr).

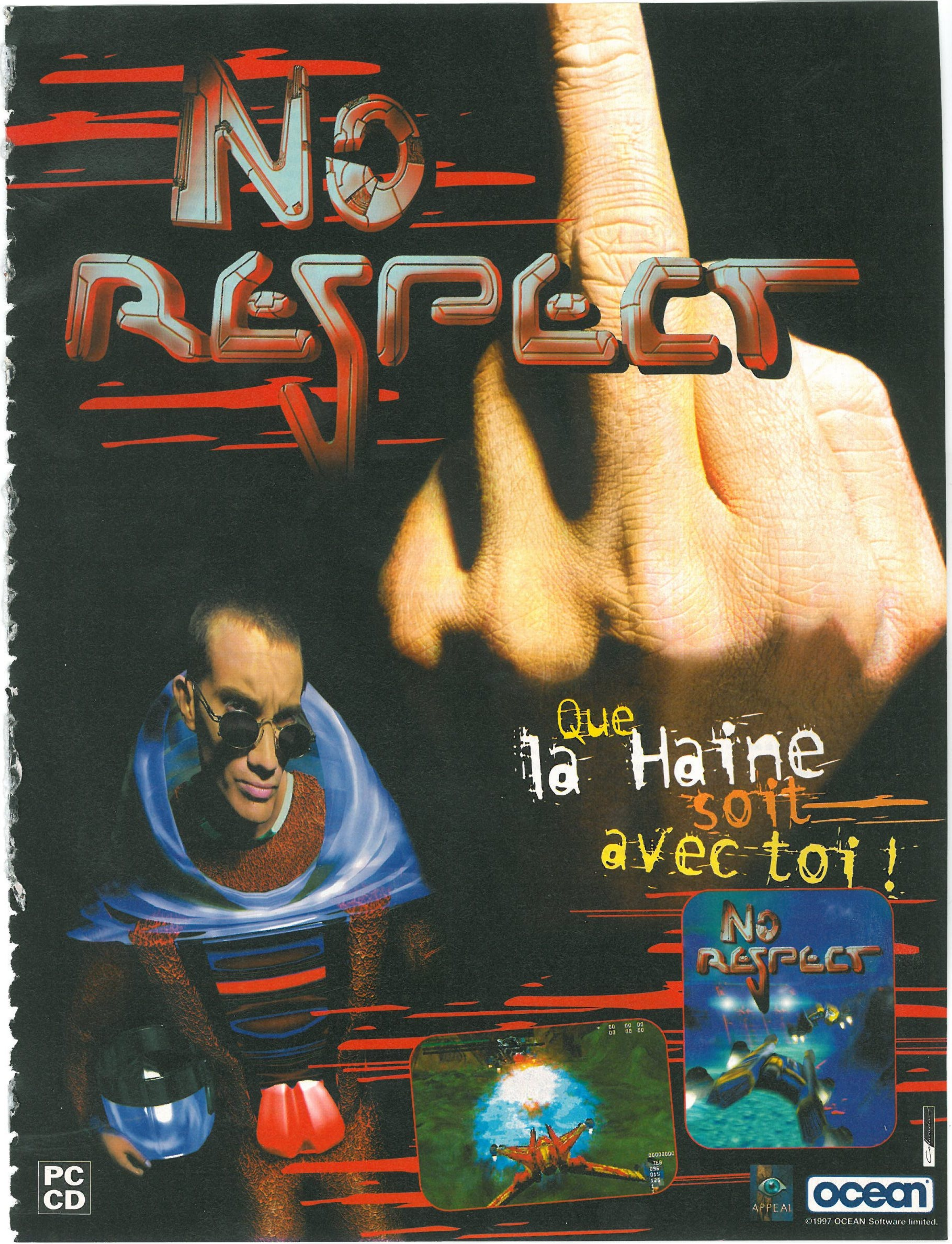
LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LOMAX\ du CD et décompressez le fichier LMAXDEMO.ZIP avec notre utilitaire JOYLIST.EXE se trouvant dans le sous-dossier \DATA\ du CD ou en vous reportant au magazine. Placez-vous ensuite dans le répertoire de destination et cliquez sur LOMAXMAG.EXE.

X-WING VS TIE FIGHTER

Editeur : LucasArts
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95

Inutile de vous présenter le tout récent successeur de X-Wing, essentiellement conçu pour être joué en réseau. Pour ceux qui auraient raté le test, X vs T permet de jouer de chaque coté de la force et de s'affronter au travers de violents combats régis néanmoins par une judicieuse stratégie. Cela dit, de nombreuses missions vous permettent d'y jouer seul. Reste que plus on est de pingouins, plus drôle sera la partie.



No Respect
Que la Haine soit avec toi !
No Respect
PC CD
APPEAL
ocean
©1997 OCEAN Software limited.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XVST\ du CD et cliquez sur le fichier XVTDEMO.EXE pour procéder à son installation.

PGA TOUR PRO

Editeur : EA Sport
Distributeur : Electronic Arts
Système : Windows 95

Voici la démo de la dernière mouture du plus sérieux concurrent de Links. On peut même dire sans mal que cette version surclasse largement tous les autres jeux du genre. Si le principe ne varie pas, à savoir qu'il faut mettre une balle dans une suite de trous (18 en général), le graphisme s'avère de plus en plus beau. Les amateurs apprécieront forcément... surtout les amateurs de pingouins.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PGA\ du CD et cliquez sur le fichier PGA.EXE pour procéder à son installation.

SLAM & JAM

Editeur : Crystal Dynamics
Distributeur : BMGi
Système : Windows 95 & DOS

Les jeux de basket ne sont pas légion sur PC, surtout lorsqu'on y trouve des pingouinaux... Bref, ce soft sorti à l'origine sur 3DO (vous vous souvenez de la 3DO ? Si, si, ça a existé) avait remporté un vif succès, succès notamment dû à l'excellence de ses graphismes et de ses animations. Cette version PC semble être à la hauteur de nos espérances, comprenez très bonne. Reste qu'il faut aimer le basket, je vous l'accorde (quoi, la raquette ?).

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SLAM\ du CD et décompressez le fichier SLAMDEMO.ZIP avec notre utilitaire JOYLIST.EXE se trouvant dans le sous-dossier \DATA\ du CD ou en vous reportant au magazine. Placez-vous ensuite dans le répertoire de destination et cliquez sur WIN95INST.EXE si vous êtes sous W95 ou bien tapez RUNSLAM.BAT sous DOS.



FALLOUT

Editeur : Interplay
Distributeur : Acclaim
Système : Windows 95

Bienvenue dans ce jeu de rôles post-nucléaire. Nous vivons à une époque possédant a priori une longueur d'avance sur la nôtre. Voilà longtemps que les pingouins ont disparu de la surface de la planète et que la vermine délinquante a envahi nos villes. En vous déplacant dans ce monde décadent, vous devrez mener à bien votre quête sans risquer votre vie outre mesure. Vous devrez faire face à de nombreux imprévus, notamment une attaque de chiens déguisés en pingouins...

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FALLOUT\ du CD et cliquez sur le fichier FALLDEMO.EXE pour procéder à son lancement.

DARK COLONY

Editeur : Gametek
Distributeur : Acclaim
Système : Windows 95

Si un éditeur a l'intelligence de sortir un jeu au concept novateur, vous pouvez être sûr que la concurrence va s'employer à produire des clones à tour de bras. Le dernier en date nous vient de chez Gametek. Dark Colony se distingue principalement de la concurrence grâce à un graphisme carrément superbe et un moteur d'intelligence artificielle puissant, surtout au niveau du pingouin.

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DARKCO\ du CD et cliquez sur le fichier SETUP.EXE pour procéder à son installation.



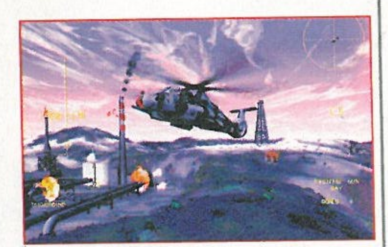
COMANCHE 3

Editeur : Novalogic
Distributeur : Ubi Soft
Système : Windows 95

Je me souviens de la première fois où j'ai vu Comanche. Oh la claque ! Eh bien ça me l'a refait avec Comanche 3. C'est qu'ils ont bien bossé, les gars de chez Novalogic ! Le moteur Voxel Space 2 permet d'afficher un nombre de détails tout simplement incroyable. Pour peu qu'il y ait des pingouins, on pourrait en distinguer la marque et le modèle. Côté jeu, c'est nettement plus simulation qu'avant et les missions sont passionnantes . Attention, machine très puissante requise !

LANCEMENT DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\C3\ du CD et décompressez le fichier C3IDEMO.ZIP avec notre utilitaire JOYLIST.EXE se trouvant dans le sous-dossier \DATA\ du CD ou en vous reportant au magazine. Placez-vous ensuite dans le répertoire de destination et cliquez sur INSTALL.EXE.



LES PATCHES

Dans ce répertoire, vous trouverez des mises à jour pour différents jeux.

VIDÉOLAND

La vidéo déconne. De plus en plus conne... Il est vraiment trop con, ce Seb.

PHARMACIE

NOUVEAU

Voilà une rubrique qui regroupe tous les utilitaires qui peuvent, un jour ou l'autre, vous sauver la vie. Accessible depuis l'interface ou plus simplement depuis le programme JOYSLIST.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD (bouton Secours), ce répertoire vous permettra dans un premier temps d'installer des choses essentielles pour bien utiliser votre CD. Vous y trouverez ainsi un éditeur hexadécimal pour saisir les Jeux Crack présents dans le Joystick Soluces, des antivirus, le programme Winzip pour manipuler facilement les fichiers ZIP et les derniers drivers pour SoundBlaster en cas de problème avec DirectX. Pour accéder à ces fichiers depuis le DOS, allez dans le répertoire \DATA\SECOURS\

SHAREWARES

NOUVEAU

Vous connaissez déjà cette rubrique puisqu'elle regroupe, via JOYLIST, des sharewares, des programmes lecteurs, des démos de démo-makers et des musiques. Il existe désormais un bouton pour les cartes 3D réunissant tous les patches et démos pour toutes ces cartes. Ce mois-ci, vous trouverez par exemple la démo Le Grand Bleu pour 3Dfx (qui fonctionne !), le Patch 3Dfx d'Outlaws, MDK pour Rendition et la correction pour 3Dfx/Cyrix de Formula 1.

DIRECT X3

La plupart des jeux sous Windows 95 nécessitent l'installation du module DirectX. Si vous ne l'avez pas déjà fait, alors cliquez sur la dame.

AOL

CADEAU

Le célèbre provider American On Line vous offre quelque 15 heures de connexion gratuite grâce à ce kit facilement installable. Que vous soyez sous Windows 3.1 ou 95, il se chargera d'installer Internet Explorer 3 et tout ce qui est nécessaire à une connexion immédiate. Pour procéder à une installation manuelle, placez-vous dans le répertoire \DATA\AOL\WIN31 ou WIN95 et cliquez respectivement sur SETUP .EXE et SETUP95.EXE

PIXEL

Une partie des images du gagnant du mois. Vous aussi, envoyez vos images à Joystick, Concours PIXEL, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, et gagnez un jeu de votre choix dans le Top de la rédaction.

QUITTER

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps ou de données liée à l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joystick, TSA 90222, 92887 NANTERRE CEDEX 9

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N^{os}) à JOYSTICK, pour 239 F au lieu de ~~418~~ F, soit **une économie de 179 F.** Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____ ST007

Expire le : __ __ Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ______ Ville : ____________

Date de naissance : __ __ 19__ Sexe : ❑ M ❑ F

Ordinateur : ____________ Pseudo* : ____________

* A créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joystick.

Offre valable jusqu'au 31 octobre 1997

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11N^{os}) :1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers: sur demande au 01 44 89 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Il est 5 heures et je m'éveille...

HMM M...

KOBBY BONS PLANS Projection privé au Ciné-club : L'empire des sens 22 H.

Tous mes sens sont en éveil ...

CINÉ ANNULE, J'AI UN MATCH DE FOOT ! PIERRE

KOBBY

KOBBY NEWS : Ce soir, 20H basket avec les Gigago Boules

J'ai subitement l'envie de m'intéresser au basket.

KOBBY
SI ON TE CHERCHE, ON TE TROUVE.

KOBBY
BONS PLANS
INFOS PRATIQUES, STAGES, SORTIES.
SI TU VEUX, T'Y VAS.

CLUB KOBBY
RÉSERVATIONS CINÉ, RESTAU, INFOS MÉTÉO...
TU L'AS CHERCHÉ, ON L'A TROUVÉ.

KOBBY NEWS
REUTERS
L'ACTUALITÉ EN DIRECT
PARTOUT OÙ TU VAS, L'INFO EST LÀ.

ILLUST. OLIVIER BOCHKOVITCH



POUR PLUS D'INFORMATIONS APPELLE LE :
08 36 60 70 00 (1 UT / 12 SECONDES)
36 15 KOBBY (0,12F PUIS 0,85F TTC LA MINUTE)
http://kobby.worldnet.net



Pilotez sur les routes du monde entier.
Traversez les déserts d'Afrique, découvrez les forêts mystérieuses d'Amérique, serpentez dans les sommets canadiens...
Affrontez des conditions climatiques extrêmes !

Etes-vous prêt à relever le défi ?

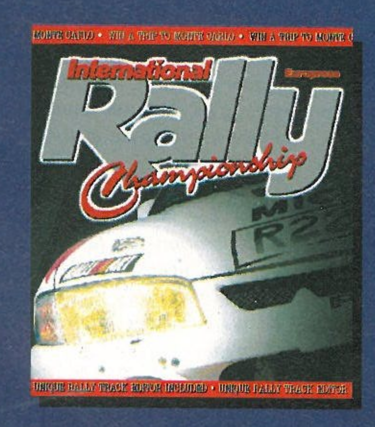
© 1997, Europress Software Limited and Magnetic Fields (Software Design) Limited. Europress is a trademark of Europress Software Limited.

International Rally Championship


15 circuits sur tous les continents


Un éditeur de circuits très facile d'utilisation

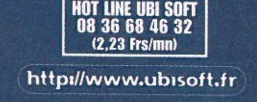

Jeu à 2 sur écran splitté et à 8 en réseau



Retrouvez toutes les sensations d'un vrai rallye











Courrier

De bien belles lettres ce mois-ci, mais quelle frustration de ne pouvoir en publier qu'une poignée alors que tant d'autres nous ont enchantés. Apparemment, les vacances vous réussissent et vous inspirent. Si vous voulez nous frustrer encore : Courrier des lecteurs frustrant, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Cyrille Baron

Ma mère est gentille

Moi, je vous envoie cette lettre parce que l'ordinateur c'est pas bien, c'est vrai...
Je pianotais le clavier pendant que ma mère elle repassait des jeans. Elle est gentille, ma mère. Elle regardait la télévision quand l'ordinateur il a fait du bruit. Elle aime pas le bruit, ma mère. Elle m'a posé le fer à repasser sur la tête. Mais c'est pas grave, j'ai mis une casquette et maintenant tous y z'ont repoussé mes cheveux. Mais quand même, ça pique un fer à repasser.
Mais ma mère sinon elle est gentille, elle me laisse jouer avé le chien. Elle lui dit : "Vas-y, mords !". Mais les dents du chien, ça pique et je préfère l'ordinateur.
Mais elle est gentille, ma mère. Des fois, elle me laisse manger du pain ou de l'eau. Tiens, à Noël, j'ai eu les deux. Tu vois, elle est gentille, ma mère... Non, mais avé l'ordinateur, je joue pas dans ma chambre, c'est celle de ma sœur. C'est vrai, moi et mon frère, quand y fait nuit, quand y fait noir et qu'on fait pas attention, on se cogne avé les murs. Avé mon frère, on se partage le placard ou le couloir. Ma mère, elle est gentille, elle m'a dit : "Comme tu veux, le placard, le couloir, ou l'escalier".
Tu vois, elle est gentille, ma mère. J'ai choisi le couloir parce que l'escalier ça pique quand tu tombes. Mais c'est pas grave parce qu'elle est gentille, ma mère.
Sandy, 18 ans.

Patchs

Je vous écris pour pousser un coup de gueule contre la fâcheuse tendance des éditeurs à commercialiser des jeux truffés de bugs. D'ailleurs, il n'y a qu'à regarder le répertoire Patchs de votre CD-Rom mensuel et la façon dont il s'étoffe au fil du temps pour s'en rendre compte.
Je passe évidemment sur les patchs "carte-3D-virtua-plus-fx" car ils ne corrigent pas mais améliorent les jeux FINIS et j'en viens à ceux censés rendre stable Machin ou permettre enfin de lancer Truc.
En effet, j'ai acheté M.A.X. il y a peu de temps et me suis lancé dans la campagne avec enthousiasme (en plein pendant la semaine de révision du bac), me découvrant par la même occasion une soudaine passion pour le wargame. Tout était à la hauteur et même parfois au-dessus de ce qu'annonçait votre test lorsqu'à la 4e mission, ma bécane commença à me harceler de "abnormal termination failure". Mais, émerveillé comme je l'étais devant la profondeur du soft, j'ai continué à jouer de la façon suivante : 30 secondes de jeu - plantage - 2 minutes pour relancer le programme, et ainsi de suite. C'est alors que je découvris dans votre rubrique réseau que M.A.X. était "instable" (ah bon ?) et me jetai sur le patch de votre CD. De mieux en mieux, le jeu refusait alors totalement de se lancer. Je ne sais pas lequel, entre le jeu et le patch, m'a le plus énervé, mais je n'ai plus refoutu les pieds virtuels dans cette intouchable merveille.
Je comprends, bien sûr, qu'étant donné la complexité croissante des jeux, certains bugs graphiques ou sonores sont difficiles, soit à repérer, soit à éradiquer, mais il est intolérable de distribuer des jeux qui se plantent de façon chronique ou corrompent carrément la machine.
Evidemment, puisqu'il s'agit de fric, ma requête tombera à l'eau comme, je suppose, celles de nombreux autres consommateurs.
Enfin, il y a tout de même un aspect positif car, ne pouvant jouer à M.A.X., j'ai révisé mon bac, je l'ai eu, et je viens de m'acheter Dungeon Keeper dont tout laisse à penser que je vais m'éclater.
Christophe Albugues (Le Pian, Médoc)

Le voilà, le nouveau fléau qui nous ronge : les patchs. Quand un patch sort pour corriger des bugs vicelards, bien cachés, qui n'apparaissent que dans certains cas douteux ou très loin dans le jeu, passe encore. Mais, depuis quelque temps, ce sont des pans entiers des jeux qui sont "corrigés" par les patchs. Les options manquent, ne sont pas toutes présentes avec la version commercialisée, c'est pas grave, on balancera un patch...
Notre position est d'autant plus délicate que nous ne pouvons pas toujours vous prévenir, l'épisode Theme Hospital est là pour nous le rappeler (en résumé, nous avions testé une version AVEC option réseau, et la version commercialisée était SANS ; corrigée par un patch sorti plus tard). On nous envoie des versions "finales" dans lesquelles subsistent quelques petits bugs qui, on nous le promet main sur le cœur, seront corrigés au moment de la commercialisation. Ce n'est pas toujours le cas. Comment faire la différence entre un bug présent parce qu'il s'agit d'une bêta-version pour test dans les magazines, et un bug qui restera malgré tout jusque dans la boîte cellophanée ?
La seule solution serait de tester les jeux après leur sortie en magasin, d'aller faire nos courses comme tout un chacun. Mais là nos tests n'intéresseraient plus ceux qui n'ont pu résister et ont acheté le jeu avant la sortie du magazine, nous perdrions notre vocation première, donner un avant-goût pour aider le choix a priori, pas a posteriori.
Il faut que la profession se professionnalise, que les éditeurs n'hésitent pas à ne pas respecter des délais afin de sortir des versions vraiment terminées.
Remarquez, ils ne les respectent pas déjà, les délais.

Cladamousse !

D'abord "Cédérom", maintenant "Mél" (pour E-mail). Moi aussi je vais faire inventeur de mots, c'est bien, ça. C'est "coule". D'abord on va arrêter de dire "l'Internet", on va dire "l'entrefilet", c'est bien plus mieux. Comme ça pour le haut débit, on dira "la côte de bœuf". A la française, olé ! Allez, hop, je crée mon propre dictionnaire - que je vous invite tous à employer dans le langage de tous les jours. Mettons... "Cladamousse" ! Cladamousse, c'est une manière polie et néanmoins prononcée de dire "j'ai envie de faire caca mais comme ils ont coupé l'eau froide, je ne vais pas pouvoir tirer la chasse d'eau". Généralement, on objecte à cette expression un laconique "périphaure", dont le sens exact n'est pas encore défini, mais qui globalement signifie "moi aussi, j'ai envie de faire caca, et alors ? Tu crois que tu as l'apanage du faisage de caca ?"
Egalement le terme "vicécanthrope" s'ajoute à mon dictionnaire. C'est un nom commun masculin singulier qui désigne toute personne dont le lobe frontal droit est sujet à de fréquentes dysfonctions. Par suite le "vicécanduothrope" est un sujet souffrant de troubles simultanés sur les deux lobes frontaux. Un synonyme de ce terme est "pomme de terre", mais il concerne un stade aggravé dudit dysfonctionnement. "Pédéenculé" est, comme son étymologie l'indique, une insulte et "Taculetasseur" en est un dérivé moins injurieux. Pour finir je vous gratifie d'un chaleureux "jousstareum". En gros, ça veut dire "merci de rester des nains attardés, ça fait plaisir de savoir qu'on n'est pas tout seul". Bon continuage et... oh mince, cladamousse !
Nain-man (Nainville ?)

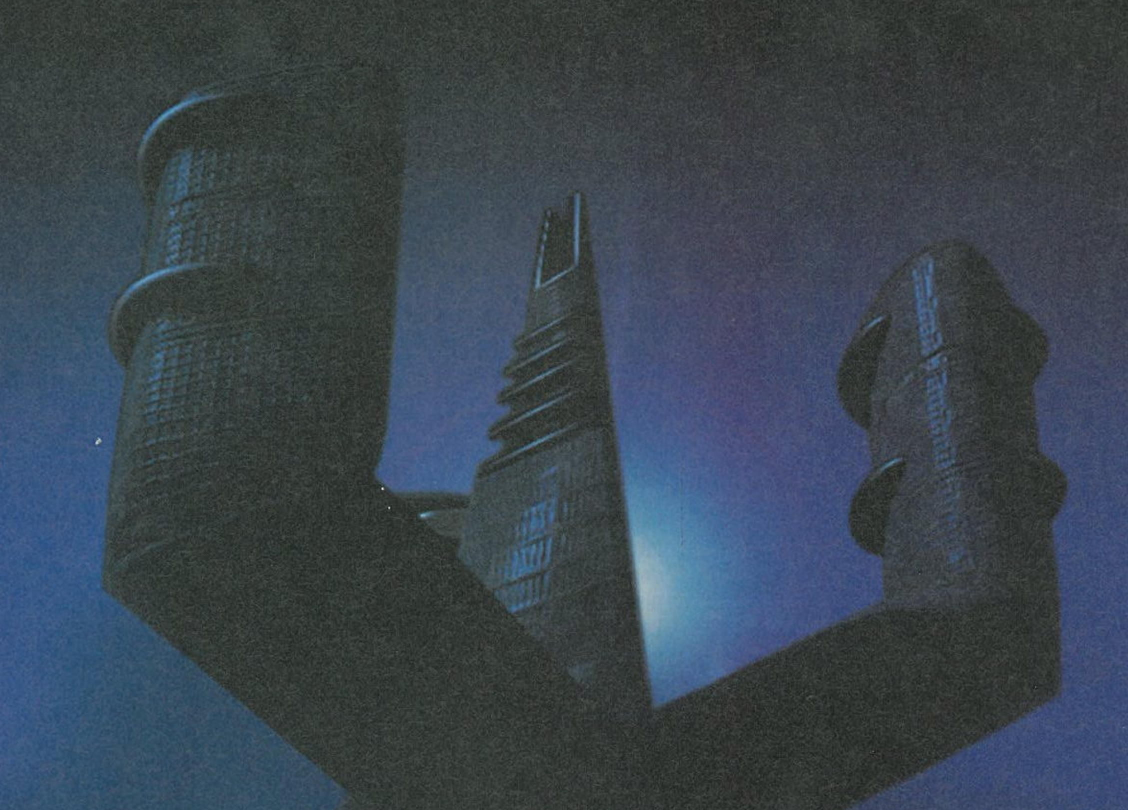
Nous avons pris note de tes précieuses améliorations, et comptons bien utiliser tes précieuses adjonctions au vocabulaire dans nos... oh mince, cladamousse aussi !

En bref

Eric Bonvicini : *"Votre page de couverture, vous voyez ? Eh ben il y a toujours un super dessin dessus, mais il y aussi des inscriptions dessus (sur le super dessin), pourriez-vous le mettre (le super dessin) sans inscription, sur votre super CD-Rom".*
Nicolas Lopez : *"J'ai 16 ans et comme beaucoup de jeunes je me pose des questions sur l'avenir".*
Rat Man : *"Vous osez mettre aux pages 146-147 une rubrique consoles ? Et pire encore, vous testez des jeux de foot ? Mais quel genre de pourris êtes-vous ?"*
Frédéric Rossi : *"Section consoles : excellente idée. Je pense qu'un vrai joueur doit être intéressé par tous les jeux, c'est donc une bonne idée d'ouvrir Joystick aux jeux autres que sur PC (et Mac ?)".*
J.B. de Clerfayt, membre du groupe de rock Blue Hemp : *"J'ai donc appelé cette chanson 'You Let Him Rule' parce que vous avez laissé Billou et tous ses ambassadeurs du capitalisme décider de votre sort et du sort d'Internet à votre place. Dommage."*

En direct avec la rédaction sur le
3615 JOYSTICK





LA NUIT
NE PORTE PLUS CONSEIL.

BIENTOT DISPONIBLE SUR CD-ROM PC DOS & WINDOWS® 95
VERSION FRANçAISE INTEGRALE.

WWW.UBISOFT.FR
WWW.ACTIVISION.COM.



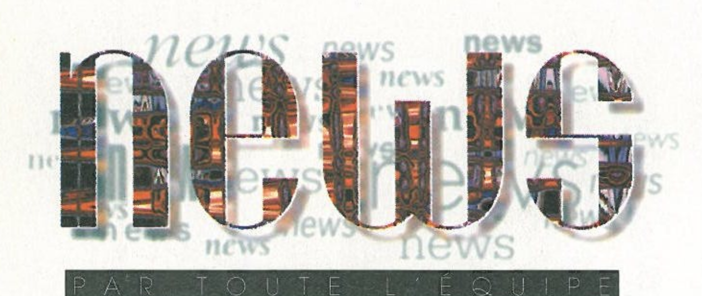






ACTIVISION

Activision est une marque déposée et Dark Reign : The Future of War est une marque déposée de Activision, Inc. © 1997, Activision, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



PAR TOUTE L'ÉQUIPE



Chat qui pue
Idéal pour relancer une soirée qui s'essouffle. Une personne va se cacher, compte jusqu'à 100, puis revient.

Edito

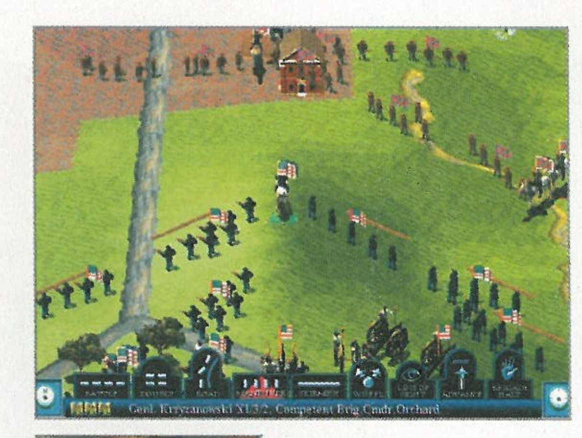
Nous vous avons demandé, le mois dernier, de nous écrire si vous souhaitiez que l'on continue à tester des jeux Macintosh. Le deal, c'était : "Si on reçoit 2 000 réponses, on continue". On se doutait que le Mac n'était pas si suivi que ça par nos lecteurs (d'où le deal) mais nous sommes tout de même les premiers surpris du résultat : même pas 100 lettres et une dizaine de mails. Donc, sitôt dit sitôt fait, plus de Mac dans les tests de Joystick dès ce numéro. Nous sommes vraiment navrés pour ceux qui ont répondu, mais avec la meilleure volonté du monde, il est inconcevable de bloquer des pages du magazine et quelque 70 Mo de notre CD pour seulement 100 personnes. Cela dit, le Mac est toujours là, il fait partie de la culture micro et nous continuerons à en parler dans les niouzes. Histoire de couper la poire en deux. Pfft.

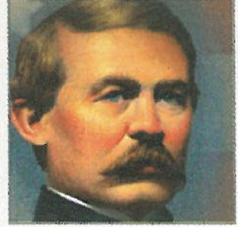
Cyrille Baron

3 millions d'amis

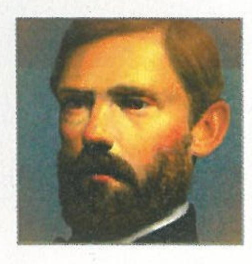
On vient de lire, dans le "Quotidien du Multimédia", timide référence écrite de nos exploits bi-quotidiens, que les pages des 9 sites du groupe Hachette Filipacchi Grolier (parmi lesquelles on retrouve la page Web de Joystick), attirent 3 millions de visiteurs par mois. Si on se hasarde à diviser ce nombre par 9, ça veut dire que notre Webmaster est sous-payé.

Le nouveau Sid Meier





Vous savez que Sid Meier s'est séparé de Microprose il y a quelque temps maintenant, et qu'il a fondé sa propre société de développement, entre potes, Firaxis. Leur premier jeu est sur le point de sortir, et les fans de stratégie et de wargames ne peuvent être qu'emballés de voir Sid Meier, l'homme qui privilégie toujours le game-design et le plaisir de jeu, revenir sur les devants de la scène.
Premier titre à venir, Gettysburg !, wargame pur et dur qui intéressera surtout les Ricains, puisque qu'il retrace la bataille la plus sanglante de leur guerre intestine. Graphiquement, Gettysburg ! semble être un véritable petit bijou, avec de la 3D temps réel dans tous les sens, des unités bien dessinées, et la possibilité de zoomer pour y voir plus clair dans les champs de bataille.
Le jeu permettra à huit joueurs de s'affronter en réseau, en temps réel, et notre gars Sid a déclaré qu'il s'était tout particulièrement concentré sur l'intelligence artificielle.



Pippin ne joue plus

Exit le positionnement de Pippin dans les jeux. Bandai repositionne Pippin @World dans le milieu professionnel. Maintenant dotée de la connectivité Ethernet, la Pippin devient un terminal Internet mais aussi Intranet. Katz Media, l'autre licencié Pippin, serait en train de suivre la même voie.

Trois ans

Ubi Soft vient de signer avec Criterion Studios, l'équipe anglaise de développement déjà responsable de Scorched Planet. Les prochains jeux Criterion seront donc publiés par Ubi pendant les trois prochaines années, durée du contrat signé. Premier titre à sortir sous le signe de cette nouvelle alliance : Sub Culture, un jeu de tir en 3D qui se passe sous la flotte.



Chapeau magique !
Sur un échiquier, on dispose des sucres en quinconce. Puis chacun des participants pense (sans le dévoiler) à un numéro de code-barres. La partie prend fin dès qu'un joueur s'écrit : "Chapeau magique !".

Arrangements internes

"Si nous voulons aller de l'avant et voir Apple en bonne santé et prospérer à nouveau, il va nous falloir lâcher une ou deux idées du type : pour qu'Apple Gagne, Microsoft doit perdre". Ok. "Et si nous voulons Microsoft Office sur le Macintosh, nous ferions mieux de traiter cette compagnie qui, elle, nous aide avec gratitude."
L'auteur de cette phrase n'est autre que Steve Jobs (Mac World Show, 6 août 1997).



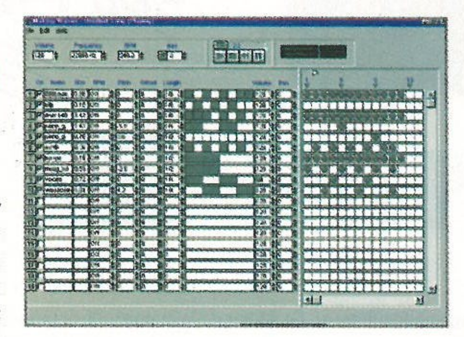


L'astragale

Une charmante lectrice de Paris, la jeune Karine G., me fait remarquer (me c'est moi, Cyrille) que je me suis embrouillé le mois dernier dans l'explication sur le changement de prix, puisque j'ai compté 2 fois 6 pages. Je lui répondrai que oui, OK, et que ça change le total de 2 centimes, alors bon... Et pis d'abord, quand on n'arrive pas à marcher avec des talons tout en faisant du calcul mental, on ne fait pas sa crâneuse.

JEU "le banc"
Deux joueurs. L'un tente d'imiter un banc public du mieux qu'il peut, et l'autre un parapluie. Celui qui imite le parapluie a perdu.

Nouvelles vagues



Pour celui qui veut juste créer quelques boucles, empiler les sons Wave, monter des bandes-son toutes simples pour des vidéos, ou faire de la musique sur PC sans avoir à dealer avec des tonnes de fonctions et de menus, les séquenceurs classiques comme Cubase ou Cakewalk vont souvent beaucoup trop loin. Trop riche, trop cher, trop complexe. Making Waves, développé et édité par Waves System, pour PC donc, est parfait pour eux.
Dans le pur esprit des trackers si populaires à l'époque de l'Amiga, Waking Waves vous permet d'aligner jusqu'à 64 pistes de sons Wave en même temps. Le tout avec une interface simpliste et rapide à l'extrême, et néanmoins quelques fonctions intéressantes : possibilité de dépitcher en temps réel tous les sons, de les jouer à différentes hauteurs, changement de tempo avec calage automatique, système de bouclage tout simple... Bref, l'outil idéal pour les non-musiciens qui veulent faire de la musique. D'autant que le soft est fourni avec une banque de plus de 400 sons (percus en tout genre, bouts de synthés, TR-808, TB303...).

Bonjour chez vous, numéro 6 !

New World Computing, à qui nous devons Heroes of Might & Magic 1 et 2, Meridian 59 et toute la série des Might & Magic nous préparent un jeu de rôles multipayer en vue subjective : Might & Magic VI, The Mandates of Heaven. Une lueur d'espoir après le grand néant qui a suivi la sortie de Daggerfall.

Un défi à 25 000 $

Décidément, on parle beaucoup de Quake, ce mois-ci. Dennis Fong, qui joue sous le nom de Thresh, a déjà gagné la Ferrari de John Carmack lors du tournoi Red Annihilation (tournoi de Quake, donc). Il a également explosé tout le monde lors du salon Siggraph, tous ses concurrents y sont passés, Dennis Fong n'ayant été tué qu'une fois. Bref, Dennis Fong, enfin Thresh, est le meilleur joueur de Quake du monde.
Mais un challenger est en train de percer en ce moment. Il s'appelle Craig Hubbard. Là où l'affaire commence à être drôle, c'est que Jason Hall, président de Monolith et ami du challenger, a parié 25 000 dollars que le champion de Quake se ferait battre par son poulain. Angel Munoz, le boss de NewWorld.com, semble vouloir relever le défi, lui qui avait commencé les paris plus modestement avec 2 000 dollars.
Rebondissement, le défié (Dennis Fong, donc) accepte le challenge et met lui aussi 25 000 dollars en jeu ! (Ta-ta-ta-tin...)
Re-rebondissement, le challenger se désiste : Craig Hubbard ne veut pas se lancer dans la partie avec autant d'argent en jeu, même si ce n'est pas le sien.
Cela dit, l'affaire ne semble pas encore tout à fait terminée, la communauté ricaine des quakistes arrosant les protagonistes d'e-mails pour les encourager à se battre ou leur donner des astuces (comme s'ils en avaient besoin). Peut-être à suivre, donc.



Culture Spam

La croissance de la publicité sur Internet est surprenante. On vient d'apprendre qu'elle a gagné 74 millions de dollars de revenus pour le deuxième trimestre de l'année dernière. Les sites de recherche que l'on retrouve sur nos pages d'Internet Explorer ou Netscape Communicator se taillent la part du lion en attirant à eux seuls 45 % de ces revenus.



Le "Je suis d'accord avec toi !"
Jeu de discussion à plusieurs avec pomme de terre. Celui qui, lors d'un moment d'inattention, lui dit : "Je suis d'accord avec toi !" a perdu.



La phrase à la con pas si con que ça du mois

"Dans de nombreux domaines, Apple est encore plus avancé que nous."
Bill Gates, le 8 août dernier (annonce de la prise d'actions de Microsoft chez Apple).



Telex

Depuis six mois, Spectacle, la chaîne mélangeant information et télé-achat sur Canalsatellite, s'agrémente d'un logo Joystick. Quand on vous y vendra du "multimédia culturel ou ludique", paf, logo Joystick. Ça y est, nous avons commencé notre conquête des médias. Dans cinq ans, c'est le prime-time sur TF1.



Le lion rentre ses griffes

Alors que Duke Nukem sur Mac se vend bien, la société à qui l'on doit ce développement, Lion Software, vient de cesser ses activités. Triste nouvelle lorsqu'on sait qu'on leur doit des jeux comme Wing Commander IV ou Doom. Mais cela ne signifie pas pour autant que les développeurs de cette société s'arrêtent eux aussi, d'autant plus qu'ils étaient en train de travailler sur des titres tels que Shadow Warrior et Unreal (tous deux distribués par MacSoft). D'ailleurs, Mark Adams, l'un de ces codeurs fous du Mac, vient de créer sa propre structure : Maverick Software.

Barrage sur 3Dfx

Les quatre membres fondateurs de Mango Grits sont d'anciens de Xatrix, une boîte spécialisée dans le calcul 3D. Ils ont bossé notamment sur des projets de réalité virtuelle qui n'ont jamais vu le jour, ou qui en tout cas ne toucheront jamais le grand public. Ultra-frustrant pour des graphistes et programmeurs de talent. Du coup, depuis l'avènement des cartes 3D – et notamment de la 3Dfx (celle qu'ils ont choisie) – dans le monde du jeu PC, nos quatre coyotes ont décidé de fonder leur propre boîte, Mango Grits, donc. Leur prochain jeu, Barrage, est donc exclusivement dédié à la 3Dfx, et mon dieu qu'il est beau. Il s'agit d'un jeu de tir moderne, avec tout plein d'hélicos et de gros avions que les joueurs se feront un plaisir de descendre en flammes. En attendant la preview, en voici une jolie photo. Sortie prévue à la fin de l'année.



Activision sort ses sous

Activision se fait des petits cadeaux tout seul. Fin août, la compagnie ricaine va en effet racheter Raven Software, l'équipe responsable d'Hexen entre autres. L'équipe de Raven semble inchangée, pas de têtes qui sautent apparemment. Du coup, la gamme Hexen entre dans la famille Activision, Hexen 2 débarque d'ailleurs en version shareware limitée en cette fin août également.
Toujours chez Activision, et toujours des histoires de deal et de gros sous, puisque l'éditeur vient de signer avec Avalon Hill. Activision récupère maintenant les droits d'exploitation de la gamme Civilization, puisque Avalon Hill est l'éditeur original de Civilization, le jeu de plateau (plus d'un million d'exemplaires vendus, rien qu'en Amérique du Nord). Activision devrait donc enfin sortir une version digne de ce chef-d'œuvre, et profiter de l'immense réputation de ce titre issu de la gamme des jeux de Sid Meier.

Une mauvaise action

Ce cher Steve Jobs vient d'avouer avoir été ce mystérieux individu qui avait revendu un million et demi d'actions Apple en juin dernier. C'est dire la confiance qu'il avait en l'avenir d'Apple... Dommage qu'il n'ait pas appelé son ami Billou avant ! L'annonce de l'alliance entre Apple et Microsoft a en effet fait remonter le cours des actions. Résultat : Jobs aurait pu être plus riche d'environ 16 millions de billets verts... C'est bête, hein ?

Looking Glass s'agrandit

L'équipe de Looking Glass, les auteurs de Flight Unlimited, vient de fusionner avec une autre société, Intermetrics, spécialisée dans les outils de développement informatique. La boîte s'appelle maintenant Intermetrics/Looking Glass. Très classe. Cela va peut-être aider les programmeurs de Looking Glass à terminer leurs quelques projets prometteurs présentés lors des derniers salons (notamment un nouveau jeu à la Ultima Underworld).

Erratum

Voici notre rendez-vous mensuel. Contrairement à ce que nous annonçions le mois dernier, Outcast est développé par Appeal et édité par Infogrames. On y incarne un seul perso et non quatre. Quant à 688i, les développeurs sont Sonalyst et Jane's, l'éditeur est Electronic Arts et - c'est là qu'on s'était planté - le jeu dispose de voix en français. C'est vrai, lorsqu'un éditeur a la délicatesse de causer la france, ça mérite d'être signalé.

COLONISÉ

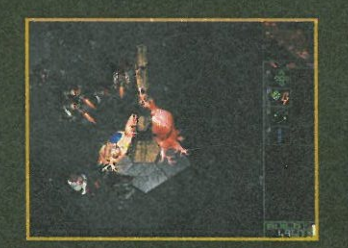
JOUABLE EN RÉSEAU (8 JOUEURS)
via modem et Internet



DARK COLONY

LE JEU DE STRATÉGIE MILITAIRE FUTURISTE LE PLUS EXPLOSIF !









- 56 niveaux + 1 éditeur de niveau.
- 77 unités de combats différentes.

DISTRIBUÉ PAR





GAMETEK

Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Toujours plus de Pod















Juste un petit mot pour rappeler aux fans de Pod que les nouveaux circuits et les nouveaux véhicules continuent de pleuvoir avec une régularité métronomique sur le site Internet d'Ubi Soft (www.ubisoft.com/pod). À noter que nombre d'entre eux sont des créations des joueurs eux-mêmes et qu'ils ne viennent pas de chez Ubi Soft. La classe !

Icq

Icq fait de plus en plus d'émules. Ce petit logiciel (à prononcer "I seek You") va vous permettre de vous transformer en Big Browser de l'Internet : vous vous inquièterez sans cesse de savoir si vos amis qui possèdent ce logiciel sont en ligne. Lorsque vous verrez ces derniers, vous pourrez d'une façon très simple ouvrir une session de discussion jusqu'à huit ou encore leur envoyer des fichiers d'une manière très rapide. D'autres fonctions permettront d'associer de nombreuses applications à ce pager comme l'Internet Phone ou Cu-see me. À avoir de toute urgence puisque l'engin est pour le moment gratuit dans sa phase de bêta-test qui ne saurait durer bien longtemps.
http://www.mirabilis.com/

J'ai vu le néant en face

La fin du monde approche, c'est sûr. Là, pendant quelques minutes, j'ai vu le néant en face. Le débile et le déprimant n'ont jamais atteint de tels sommets : Hasbro Interactive va sortir Puzz3D, un jeu de puzzle sur PC, et Boggle, le putain de jeu de dés à lettres.
C'est pas possible, on va pas s'en sortir, tout va sauter, c'est obligé.

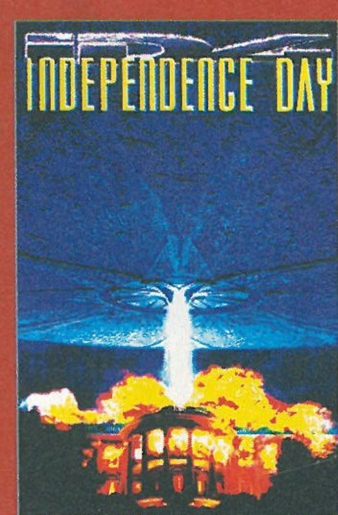
Chiffres diaboliques

Quelques chiffres concernant Diablo, et plus précisément Battle.net, le site de Blizzard dédié aux parties multijoueur. Plus de 700 000 joueurs y sont enregistrés. Quand on sait que le jeu s'est déjà vendu à environ 750 000 exemplaires, cela en fait tout de même une jolie proportion qui ont passé le cap et viennent traîner leurs cottes de mailles sur Battle.net. Et plus de 13 millions de parties ont été jouées on-line. Mince. Ça fait combien de litres de sang virtuel, tout ça ?



Les lunettes
Dans une soirée, tous les participants portent des lunettes noires, le premier qui se fait casser la gueule parce qu'il a l'air d'un crétin a gagné.

Independence Day



Rarement j'ai vu un film se faire cracher dessus avec une telle unanimité et une telle véhémence. Rarement j'ai vu ce même film casser la baraque des recettes des deux côtés de l'Atlantique. Le quidam est incohérent. Si vous aimez les histoires d'aliens hostiles, les vaisseaux spatiaux, les combats et tout le toutim, bref, si vous prenez ce film comme une pure réalisation de S-F, vous passerez un excellent moment. Maintenant, si vous préférez décortiquer un scénario et un script qui ne sont pas toujours à la hauteur du sujet (c'est d'ailleurs de plus en plus le cas dans le cinéma d'action américain), libre à vous, mais vous allez vous gâcher votre plaisir. Au lieu de vous improviser critique médiocre, improvisez-vous spectateur, tout simplement. Vous verrez, ça passe tout seul.
(Note de Seb - Tiens, je vais m'improviser critique médiocre : "Independence Day", c'est de la merde).
PFC VIDEO

Tortures de Noël

Bullfrog vient d'annoncer qu'une extension à Dungeon Keeper devrait sortir pour Noël prochain. Avec d'autres scénarios (et donc d'autres niveaux), de nouvelles créatures et de nouvelles possibilités, ces dernières restant encore assez obscures.
En tout cas, je sais ce que je veux : un éditeur de niveaux, et pouvoir les sauvegarder sur le Net pour que des mecs jouent les héros et viennent se faire torturer dans mon donjon.




Reebok
COURIR
virtualise tes envies
téléporte toi chez Courir
Reebok
du 18.08 au 14.09.97



Two Be or not Two Be

Be Inc (la boîte de Jean-Louis Gassée, ancien frenchy de chez Apple) a présenté récemment son système d'exploitation (BeOS) sur plate-forme Intel. En effet, tout comme NeXT il y a quelques années, Be a laissé tomber le hardware (la BeBox) pour se consacrer uniquement au software. La société a annoncé que son OS sortira simultanément sur PowerPC et sur Intel. L'avantage de ce système est qu'il est ainsi possible d'utiliser la même application quelle que soit la machine, y compris sur des configurations multiprocesseur. C'est sympa de savoir qu'il n'y a pas que Ouin-Ouin 95 dans la vie !

Réalités virtuelles

Réalité virtuelle 1
L'OS 8 du Macintosh possède désormais des dossiers représentés en 3D.

Réalité virtuelle 2
Sur l'OS 8 du Macintosh, les icônes se trouvant sur le bureau pourront s'ouvrir d'un simple clic.

Réalité virtuelle 3
Sur l'OS 8 du Macintosh, on trouvera en haut des fenêtres de petites "ancres" permettant de déplacer ces dernières plus facilement.

Réalité virtuelle 4
Sur l'OS 8 du Macintosh, vous pourrez copier des dossiers d'un endroit a un autre en maintenant la touche "shift".

Réalité virtuelle 5, 6 et 8
Sur l'OS 8 du Macintosh, vous pourrez visualiser le contenu des dossiers de différentes façons en cliquant sur les icônes de visualisation situées en haut desdits dossiers.

JEU

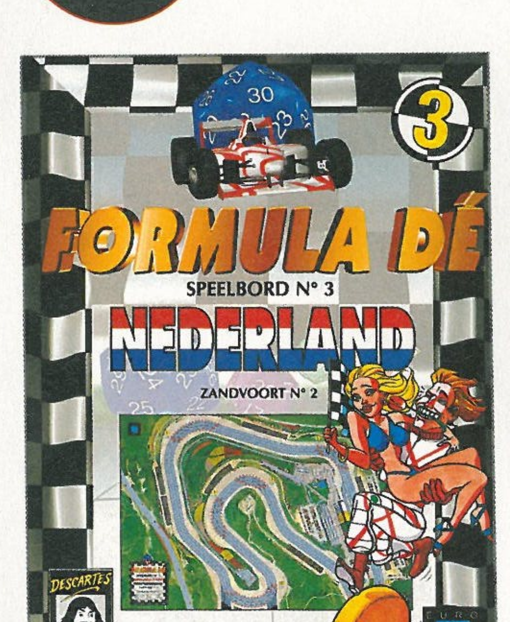
Alone chat perché

Lors d'une soirée, l'un des convives décide de jouer à chat perché tout seul. Il se perche aussitôt. S'il réussit à se toucher et qu'il a un pied à terre, il dit "chat !".

JEU

Le poker arménien

On distribue 6 donnes de 5 cartes à 4 participants, celui qui en reçoit une de trop la remet au milieu et ainsi de suite.

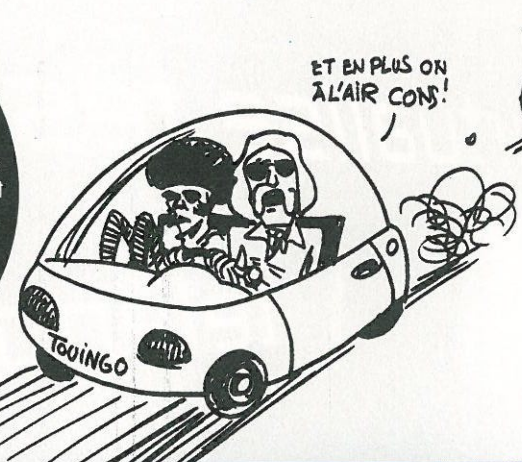


La voiture en carton

Formule Dé est un jeu de Formule 1 inégalé depuis presque dix ans. Ça se joue sur un tout bête plateau en carton, avec des dés, et c'est tout. Tout le génie tient dans les règles. Jeux Descartes édite une extension contenant 2 circuits. L'occasion ou jamais de draguer Alain Prost.

Telex

Quelques bugs avec la version bêta de Direct X5 sont apparus lorsqu'on jouait à Interstate '76 patché à la sauce 3Dfx. Alors, comme cette version est très difficilement désinstallable, faites bien gaffe et patchez couverts.



Richard Garriot est mort !

Ultima Online est en phase de bêta-test en ce moment, vous le savez, et déjà le jeu ruine la vie de notre Moulinex à nous qui est bien obligé de mettre au placard toute forme de vie sociale dans le vrai monde pour les deux ans à venir. Je ne vais pas trop vous parler d'Ultima Online, je sais que cela énerve les fans qui l'attendent avec impatience depuis trop longtemps. Nous attendrons maintenant une version finale, prête à être commercialisée.
Malgré tout, petite anecdote. Récemment, Lord British, le personnage de Richard Garriot himself, le héros de la mythique série Ultima, s'est fait tuer dans Ultima Online. Comme ça, hop, celui qui a survécu à tout depuis plus de dix ans, se fait descendre comme un bleu dans un jeu même pas fini. Le drame est arrivé alors que Lord British parlait publiquement devant une petite assemblée, hop, un voleur a dérobé un parchemin magique à un chevalier qui se tenait aux côtés du roi de Britannia, l'a utilisé, faisant partir Lord British en une petite fumée ridicule.
L'histoire a évidemment fait sensation dans la petite communauté d'Ultima Online, puis carrément scandale lorsqu'on a appris que le joueur qui dirigeait l'assassin s'est fait virer du jeu.
L'équipe d'Origin a justifié cet acte en expliquant que le joueur profitait d'un bug depuis plusieurs jours, ayant assassiné des centaines d'autres personnages, bug qui lui donnait forcément l'avantage face à quiconque. L'action est donc malhonnête, d'autant que c'est justement pour repérer de tels bugs que cette phase de bêta-testing public existe. Le joueur n'a pas rempli son contrat de testeur en gardant le bug pour lui sans en faire part à Origin, il a donc été viré.
N'empêche, c'est tout un mythe qui s'écroule, quelque part, et je suis sûr que, malgré tout, Richard Garriot a du mal à dormir maintenant, traumatisé d'avoir vu son personnage mourir en direct.



Entre lui et vous il y a un As de trop.



Plus de 60 000 km^2 de terrain calculés avec la technologie 3-Space™



Volez à bord de 22 avions de légende modélisés dans leurs moindres détails



Votre moteur peine par manque d'oxygène au fur et à mesure que vous prenez de l'altitude, les ailes de votre triplan craquent sous l'effort lors de vos figures acrobatiques, la carlingue tremble sous l'impact des balles de l'ennemi qui vous a pris en chasse. La D.C.A tonne, le tocsin des églises sonne l'alerte à votre survol. Un convoi de trains, des chars, des compagnies d'infanterie évoluent sur la ligne de front que scrutent ballons d'observation et zeppelins. Mais avant de prendre le commandement de l'escadrille d'élite de votre nation, vous devez affronter les hommes qui ont écrit les plus glorieuses pages de l'aviation militaire.

Gagnerez-vous votre place dans le ciel ?

http://www.sierra.fr





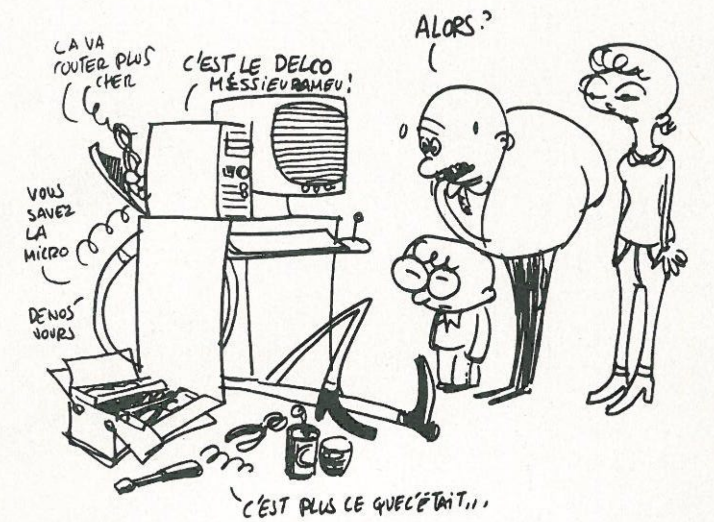
Optimisé pour le nouveau joystick à retour de force

*Le Baron Rouge, surnom donné par ses ennemis à Manfred Von Richtofen.
Le Baron Rouge fut l'As des As de la première guerre mondiale avec plus de 80 victoires.

© 1997 Sierra On-Line, Inc ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Microsoft SideWinder est une marque déposée de Microsoft Corporation.



Rapido PC



Depuis les mémorables publicités d'Intel et Microsoft (on se souviendra de l'imbécile avec des ailes de bois et de Henry le Demeuré qui a ramené un virus d'Internet), Monsieur Tout-le-Monde a été conquis. Il s'est illico acheté l'indispensable PC qui n'aura fonctionné en moyenne que deux jours. Juste le temps de se familiariser avec la souris et tripoter le dossier système par curiosité.

Et voilà des gars qui ont tout pigé. Ils viennent de monter une boîte de dépannage à domicile. Pour environ 150 francs HT, déplacement compris, la société Kanzy vous envoie un dépanneur qui résoudra vos problèmes hard ou soft. Si le problème n'est pas résolu, le service est gratuit. Rien à ajouter, sinon leurs coordonnées.

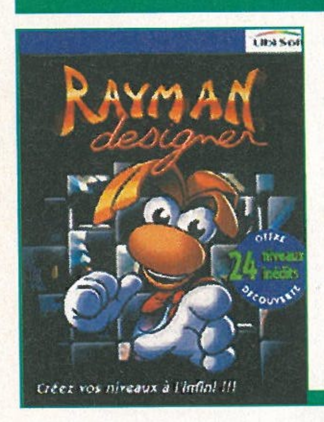
Kanzy - 12, rue de Jouy, 75004 Paris - Fax : 0143722414
E-mail :
kanzy@kanzy.com
http://www.kanzy.com

L'ENFER DU JEU

Chaque année, le salon du jeu, qui se tient Porte de Versailles à Paris, ressemble un peu plus à la visite guidée très onéreuse d'une clinique de gériatrie. Le jeu de rôles s'y meurt, les jeux de plateau y agonisent, les reconstitutions historiques en figurines de plomb continuent de n'intéresser qu'une poignée de vigiles prognates. Restent les jeux de cartes qui attirent principalement des monomanes boutonneux au QI de sèche-linge.

Peut-être existera-t-il désormais une alternative à ce fiasco tant de fois répété : du 31 octobre au dimanche 2 novembre se tiendra "Le monde du jeu" au Centre international de l'automobile à Pantin. Ce sera le salon de tous les jeux, figurines, rôles, plateau, cartes, grandeurs natures et... informatiques. Donc, on y sera.

Des niveaux pour Rayman



La famille Rayman, l'excellent jeu de plates-formes d'Ubi Soft, n'en finit plus de s'agrandir. Après les éducatifs, arrive Rayman Designer. C'est d'abord le jeu Rayman complet avec 24 niveaux inédits et de nouveaux pouvoirs pour le charmant bonhomme. Mais c'est surtout la possibilité de créer ses propres niveaux grâce à l'éditeur fourni dans le package. La classe. Les plus jeunes d'entre nous, ou leurs petits frères, vont donc goûter aux joies de la création et des échanges de niveaux avec les potes. D'autant que Rayman Designer est prévu pour se connecter directement sur un site Internet d'Ubi Soft où les apprentis-designers pourront déposer et télécharger les créations.

JEU

Le Baccalauréat (variante)
Aux épreuves du Bac, on désigne un autre garçon mais cette fois-ci sans rien lui remettre.

Le scandale !

Jill Valentine, je la connais comme si je l'avais faite. Jill est l'un des personnage principaux de Resident Evil, l'excellent jeu Capcom sorti sur PlayStation aujourd'hui adapté sur PC et édité par Virgin. Pour l'avoir fait cavaler, fouiller, tirer et mourir dans tous les sens pendant des dizaines et des dizaines d'heures, d'abord sur console et maintenant sur nos machines, je prétends la connaître. Comme si je l'avais faite, je vous dis.

Quand j'affirme que Jill est une pétasse, je suis absolument sûr de mon coup : Jilll est une pétasse. Oui, à mort. Je l'ai bien regardé, je l'ai écoutée, et j'ai bien vu comme elle allumait les autres membres du groupe d'intervention. C'est même limite si elle chauffait pas les zombies, alors hé ho.

Dans le test de Resident Evil, dans ce même numéro, un peu plus loin, quelque part dans le magazine, j'ai donc indiqué que Jill était une pétasse. Normal, logique. Le scandale, c'est que notre saleté de relecteur, lionel, là, celui qui fait traîner son clavier dans nos textes sous prétexte de corriger d'éventuelles fautes d'orthographe et de grammaire dont tout le monde se fout avant qu'elles ne partent à la maquette puis à l'imprimerie, ce scribouillard aigri à la manque s'est permis de changer mon texte et d'affirmer que Jill Valentine était une, je cite ce crétin, "midinette". Vous pouvez vérifier, allez voir le test. Nom de dieu, mais t'as de la merde dans les yeux, ou quoi ? Tu crois la connaître, toi ? Mais tu me fais marrer, mais c'est pas vrai, c'est un scandale, ça, c'est pas une "midinette", bon sang, c'est une saleté de pétasse. Puisque je vous le dis.

Rhapsody Une boîte jaune sur la fenêtre...

Apple a enfin clarifié sa stratégie en matière de système d'exploitation. Rhapsody, son prochain système d'exploitation, fonctionnera sur Mac et... sur PC. Le système est constitué de plusieurs composantes : un noyau système (à base du micronoyau Mac), une Blue Box (MacOs), une Yellow Box, basée sur OpenStep de Next, et une machine virtuelle Java. Sur Mac, comme sur PC, il sera possible d'installer le système complet, mais on pourra installer uniquement la machine Java et la Yellow Box sur Windows 95 (ou NT) ou sur MacOS. Toute application écrite pour la Yellow Box fonctionnera, à une compilation près, aussi bien sur Mac que sur PC, en utilisant les caractéristiques de chaque environnement... Tout cela ne sera disponible qu'en 1998. Cependant, il faut savoir que même si la Yellow Box n'est disponible pour les développeurs que depuis peu de temps, Quake a déjà été porté en deux jours.... (mais à partir de la version NeXT).

Telex

A noter chez Sybex la sortie d'une série de logiciels éducatifs baptisée "Cahiers de Vacances". On imagine sans peine l'inventeur de cette appellation suer sous les regards inquiets de ses mômes pour trouver un titre synonyme de studieux mais qui ne mettrait pas forcément en fuite les enfants. On a ainsi évité : "Travaux forcés avec Sybex", "Devoirs de vacances chiantes", "Passé simple et châtiment". Pour les élèves de 6e et 5e qui n'ont pas de bol dans la vie.

OFFICIEL

C'est maintenant officiel, les jeux LionHead, la nouvelle société de développement de Peter Molyneux, fondateur de Bullfrog et papa de Dungeon Keeper, seront édités par Electronic Arts. On s'en doutait déjà, mais, là, Peter Molyneux a fini d'étudier les propositions de tout un tas d'autres éditeurs, et s'est finalement décidé pour EA.

Molyneux semble tout excité de tout reprendre à zéro, et promet que le premier jeu LionHead sera son meilleur jeu.



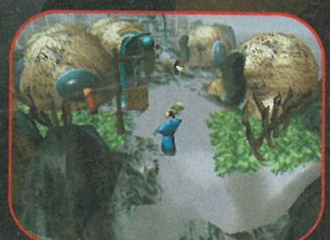
L'école sous-marine
Par 300 m de fond, on emmène des enfants reconnaître différentes sortes de galets. S'ils réussissent à remonter un galet, ce dernier leur appartient, et le jeu recommence.

Tu te souviens, la première fois?

'Le plus beau jeu du monde'
CD-ROM Magazine

'Qualifier LBA 2: sublime, fantastique, unique, tendre, envoûtant...'
PC Mag Loisirs

Pour Windows® 95 et MS-DOS®

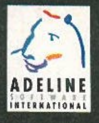






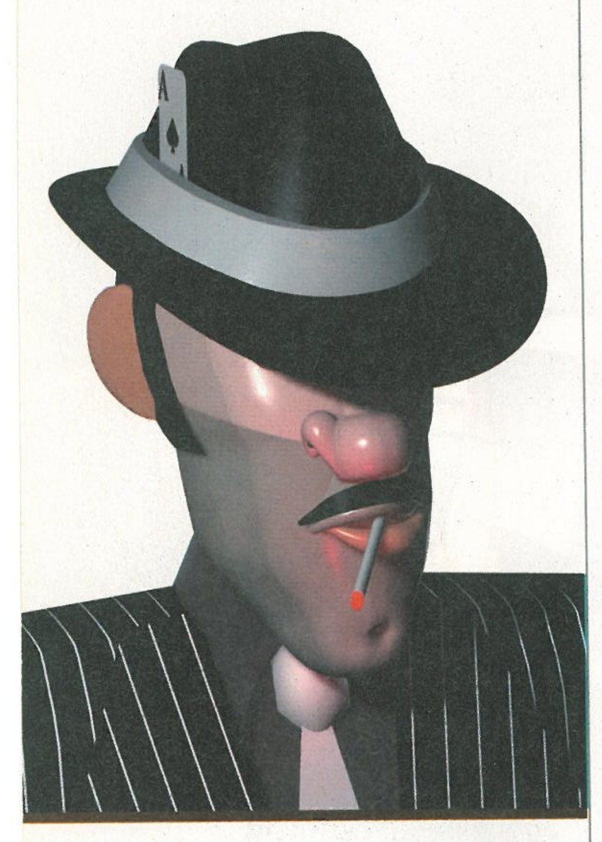
PC team 95%
Gen 4 ★★★★ HIT



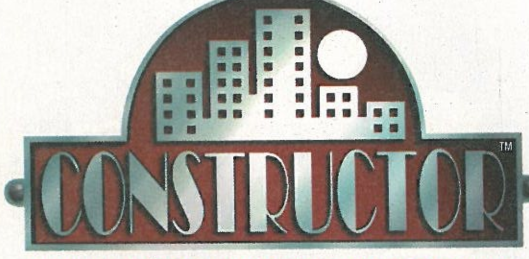


Little Big Adventure est une marque de Adeline Software International. Electronic Arts et le logo de Electronic Arts logo sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

VOUS AVEZ MIS DE L'ARGENT DE CÔTÉ...



... Ça tombe bien, la mafia a de gros besoins !



LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE

(Jouable en réseau)

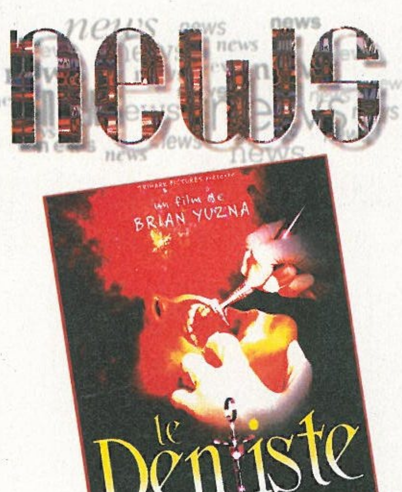
«Complètement délirant, rempli d'humour et remarquablement intuitif.» (PC TEAM)





CONSTRUCTOR : TM & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. THE SIMULATION WITH STREET SMARTS is a trademark of Acclaim Entertainment. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. Original concept developed by System 3.

news



GAAAA ARRRG GLLL

Votre dentiste est un fou, un maniaque, un psychopathe. Mais à l'instant où, bien installé dans le fauteuil d'opération, naïf, vous lui livrez en toute confiance votre bouche, vous n'en savez rien. "Re-animator" et "From Beyond", ça vous dit quelque chose ? Brian Yuzna, réalisateur de ce "Dentiste", en était le producteur. Comme carte de visite, il y a pire. Ne nous le cachons pas, c'est de l'horreur pour de l'horreur. Certaines scènes vous feront annuler votre prochain rendez-vous chez l'ami des carries. Gencives sensibles s'abstenir. **TF1 VIDEO**



La couette qui pue

On laisse l'enfant collectionner les animaux morts. Quand il y a trop d'animaux morts dans sa chambre, le jeu recommence.

Magic multijoueur

Les championnats du monde de Magic : the Gathering, version à peine améliorée du jeu de cartes "la bataille", avec des dessins de dragons et d'elfes-pédés, se sont déroulés du 11 au 17 août dernier, à Seattle, chez les Ricains. Vu qu'on est le 15 août aujourd'hui, je ne sais pas comment cette réunion de collectionneurs de pin's s'est terminée.

Microprose a profité de "l'événement" pour présenter pour la première fois son add-on ManaLink pour Magic: the Gathering, le jeu sur PC. Le add-on devrait sortir d'ici la fin de l'année, et, dans le même temps, un serveur Internet, GatheringNet, sera mis en place par Microprose et Wizards of the Coast, les nouveaux milliardaires inventeurs du jeu original. À l'instar de Battle.net de Blizzard, ce service sera gratuit et permettra aux collectionneurs de pin's de se laisser aller à leur passion sur le Net en jouant contre d'autres collectionneurs de pin's du monde entier.

Sybex pour les nuls

"Le Management pour les nuls" est le nouveau best-seller de Sybex destiné aux commerciaux sourds et malentendants. Il est épais de 1,9 centimètre, comporte un brochage des pages contrecollées sur tranche, un dessin d'un individu glauque sur la quatrième de couve qui figure le vide de la planète Jupiter grâce à sa teinte jaune. Destiné aux parents de familles nombreuses et aux petits chefs de MacDonald's, il se vendra aussi longtemps que les hommes ne sauront pas utiliser des armes contre ceux qui les prennent pour des cons. Dans la même collection : "La Cuisine pour les nuls", "La Vente pour les nuls", "Le Vin pour les nuls", "Le Sexe pour les nuls", suivi du "Jardinage pour les nuls".



La date de naissance

Dans un foyer de la DDASS, on s'amuse à deviner l'année de naissance des participants d'après la première lettre de leur prénom.

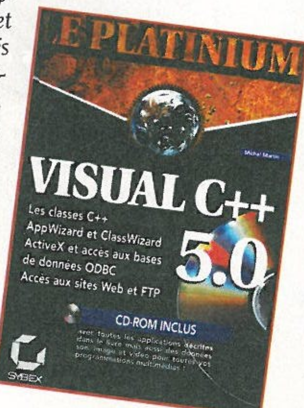
PAS PERDRE LA FACE

La M2 est donc définitivement morte. Matsushita l'a annoncé officiellement, maintenant c'est clair. La société japonaise doit malgré tout mal digérer tout cet argent foutu en l'air pour racheter les droits de la technologie M2 à 3DO (qui s'en sort plutôt bien dans l'affaire). Du coup, Matsushita vient d'annoncer que la M2 serait utilisée dans des applications éducatives et industrielles. Mouais... ils veulent surtout essayer de nous faire croire qu'ils ne se sont pas gaufrés, que tout va bien, qu'ils ont trouvé une utilisation juteuse pour une licence inutile.

C++ de platine

Les livres de la collection Le Platinium de chez Sybex sont généralement très bien faits, pratiques et complets. Ce "Visual C++ 5.0" n'échappe pas à la règle et explique joyeusement toutes les principales fonctions du système de développement C++ de Microsoft. Les deux assistants au développement, AppWizard et ClassWizard, sont passés en revue, comment intégrer une aide en ligne, comment développer des DLL, un pas à pas pour apprendre à maîtriser Developper Studio, et même une initiation à la programmation en C++.

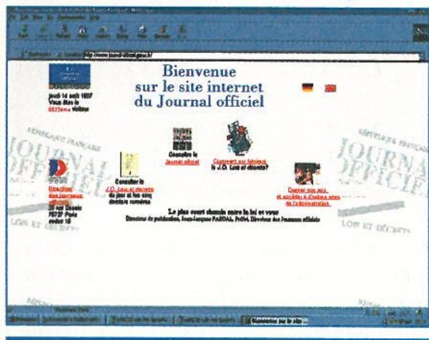
En prime, un CD-Rom fourni contient tous les exemples du bouquin.



GI-Jo(e)

Y a pas à dire, le rendez-vous entre Billou et notre président a porté ses fruits : n'imaginez pas que les communications locales soient gratos, ou que la TVA sur le matériel informatique soit réduite à néant. Non, il s'agit simplement de l'ouverture d'une page web pour le Journal officiel. Hum, je me demande combien de hits ils font, sûrement moins que "Playboy".

http://www.journal-officiel.gouv.fr



IVARS
LAISSEZ-LE VIVRE



Faut avouer que Joystick, c'est franchement pas terrible. Y a même pas de bande dessinées dedans, à peine quelques dessins de pingouins dans les news, et hop, pfffttt, basta, terminé. Du coup, je comprends bien que vous ayez envie de lire autre chose. "Laissez-nous vivre" d'Ivars, par exemple. Là au moins, y a rien que de la bédé. Et puis ça vient juste de sortir aux Éditions du Zébu. Et c'est nettement plus drôle qu'un canard de jeux vidéo tout naze, en plus.

JEU
Le Trugludu

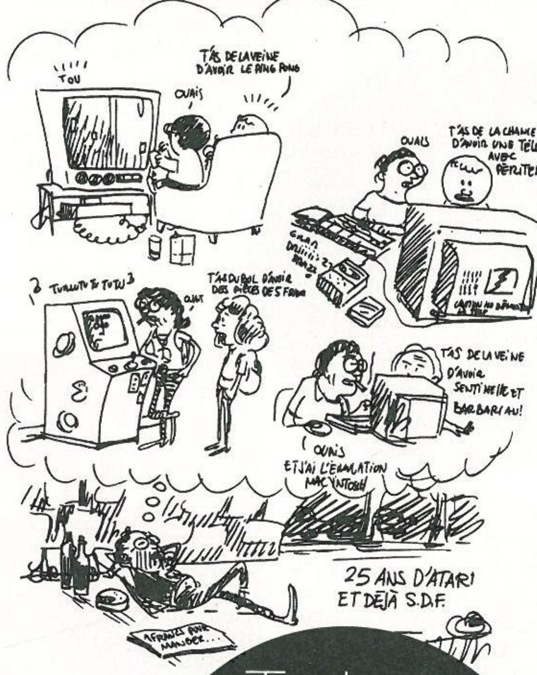
En soirée, l'hôtesse des lieux est désignée comme étant une "Trugludu". Elle devra faire comme si de rien n'était, puis le jeu recommence.

Patch retardé

Le patch Direct3D pour X-Wing vs Tie Fighter sera disponible plus tard que prévu. Les programmeurs de LucasArts ont apparemment rencontré plus de difficultés qu'ils n'en attendaient. Nouvelle date de sortie annoncée officiellement : septembre. Si tout se passe bien. Ceux qui disposent de cartes 3D et qui ont en ras-le-bol des ralentissement arrivent bientôt au bout de leur peine.

JEU
L'usine

Un jeune ouvrier spécialisé désigné par le sort devra prendre ses affaires et s'en aller, puis le jeu recommence.



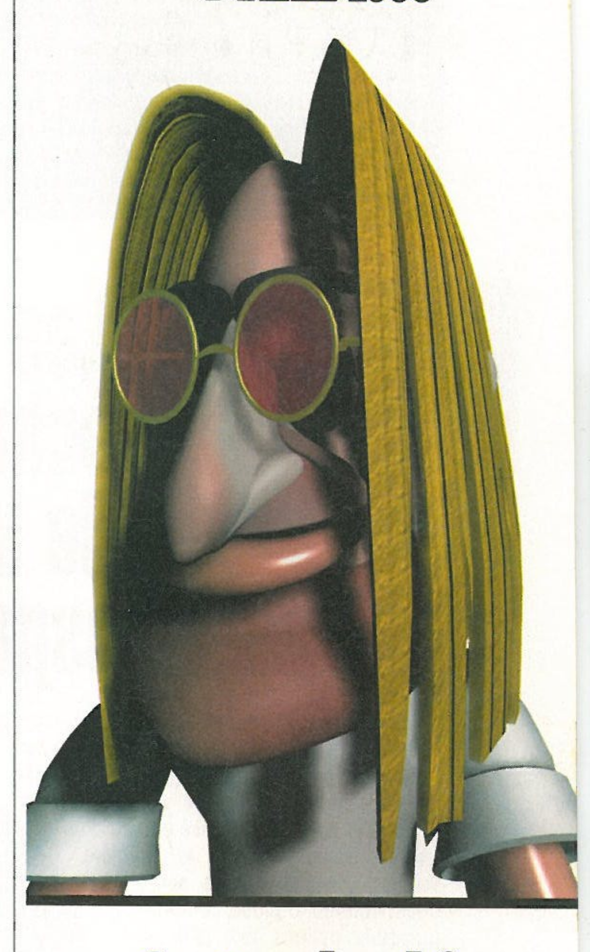
Rubrique nécro

Gianni Versace, habilleur de messieurs, est mort. Et surtout que personne ne le pleure dans le monde de l'hypermédia ! Versace n'avait jamais réalisé de CD-Rom, n'avait jamais promu aucune marque d'assembleurs et n'avait jamais réalisé un quelconque tissu multimédia. En outre, il ne mit jamais un seul pied dans le Forum du www.joystick.fr, et il est mort. Vous voyez pas le rapport ?

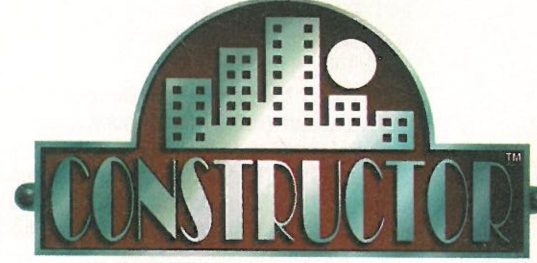
Telex
25 piges

Tiens, ça fait un quart de siècle, vingt-cinq ans déjà, que Nolan Bushnell a fondé Atari. C'était le 27 juin 1972. Du coup on peut presque considérer que le jeu vidéo a 25 ans cette année. Bon anniversaire !

VOUS VENEZ DE CONSTRUIRE UNE SUPERBE VILLA...



... ça tombe bien, les squatters ont des goûts de luxe !



LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE
(Jouable en réseau)

«Constructor mêle avec bonheur des phases de stratégie, de gestion de ressources et d'action bidonnante.»
(JOYSTICK)





CONSTRUCTOR : TM & © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved. THE SIMULATION WITH STREET SMARTS is a trademark of Acclaim Entertainment. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. Original concept developed by System 3.



France Telecom

On vous l'avait déjà annoncé il y a quelques mois, mais cette fois-ci ça semble effectif : France Telecom décide de supprimer les tarifs "nuit bleue" (65 % de réduction à partir de 22 h). FT explique son geste absurde par une entourloupe verbale tellement vulgaire, que même un pneu aurait pu en retirer un sens profond. "Les quatre codes de couleurs entretenaient la confusion chez l'usager ; aussi avons-nous décidé de passer à un système d'un seul code", nous assène Marcel Telecom. Alors t'es bien gentil, mais en fait j'en vois plus de 10 millions, de couleurs ; et donc, pour résumer, il ne va bientôt plus nous rester que deux tarifs : le normal dit "Le plein baisé", et le tarif réduit le "Je t'entube un peu moins".

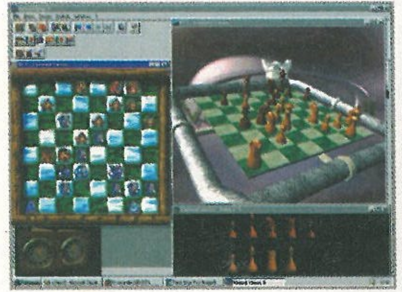


La cour d'école

Jeu pour maîtresse (ou maître) d'école maternelle. Dans une cour de récréation, le jeu consiste, pour la maîtresse, à repérer les enfants qui n'en valent pas la peine (futurs chômeurs, voleurs, voyous), et ruiner leur avenir en les brimant copieusement.

Barbie la tueuse

Les filles ne jouent plus guère à habiller et déshabiller poupée-pétasse, mais s'amusent à manier les gros guns et se cartonnent le chou sur Quake. La finale du premier tournoi exclusivement réservé aux demoiselles sur Quake en multijoueur a eu lieu le 30 août. L'une des participantes a avoué qu'elle était au bord des larmes lorsqu'elle a perdu son premier match de qualification. On ne se refait pas en un jour.



Les échecs de la fille dans l'espace

Voilà une bonne nouvelle. Une sacrée nom de Dieu de bonne nouvelle. Titus va bientôt accoucher d'un petit frère pour son Virtual Chess, son jeu d'échecs sur PC. Le II arrive. Joie.
Le moteur de jeu s'annonce encore plus terrible, optimisé depuis la première version (histoire que le soft vous batte vraiment à plates coutures), et quelques options tout plein alléchantes ont été ajoutées. On notera la présence d'un tutorial qui se fera un plaisir d'expliquer les règles et les subtilités tactiques et stratégiques des échecs de façon très claire, graphiques à l'appui. Virtual Chess II est également optimisé MMX, et accéléré Direct3D, pour ceux qui disposent d'une carte 3D. Bref, on a bien hâte de le voir tomber dans nos bécanes. Très bientôt, en septembre, à ce qu'il paraît.

À noter que Titus organise cette année les championnats du monde d'échecs sur ordinateur (ICCA) du 28 octobre au 3 novembre prochains. Avec tout un tas de bécanes et de logiciels, dont Virtual Chess II, pour s'affronter sans merci. Toujours chez Titus, mais dans un tout autre registre, Space Girl, un shoot'em up pour PC et Mac, devrait sortir en octobre. Pour l'instant, nous n'avons vu que des photos d'écran, qui sont bien alléchantes. On en reparle le mois prochain avec une version jouable.

Telex

Les ventes de CD-Rom, jeux et autres multi-machin-choses auraient progressé de 30 % au deuxième trimestre 97 comparées à celles de la même période l'année dernière.

Lara Croft gratos

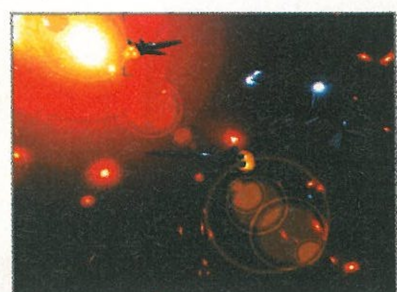
Nous avions déjà parlé d'Unfinished Business, le data-disk pour Tomb Raider qui devait sortir cet été et proposer d'autres niveaux à tous ceux qui ont aimé et fini le jeu. Bonne nouvelle, Unfinished Business est terminé. Mauvaise nouvelle, il sortira plus tard, à la fin de l'année. Bonne nouvelle, il sera finalement gratos pour tous ceux qui ont acheté Tomb Raider. Merci, Eidos !
En fait, Eidos Interactive s'était lancé dans l'élaboration d'un data-disk et souhaitait qu'il sorte avant Tomb Raider 2, pour que les projecteurs soient à nouveau braqués sur Lara Croft, qu'on parle d'elle, et que la tension monte pour la nouvelle sortie. Des techniques commerciales malignes et agressives chères à Eidos. Finalement, Tomb Raider 2 sera terminé plus tôt que prévu, du coup Eidos n'a plus besoin d'un soft tampon pour faire parler de Lara. En tout cas, c'est tout bénef pour nous autres joueurs. Gratos !

LE NOUVEAU TOMB RAIDER S'APPELLE DÉSORMAIS TOMB TWIX DEUX DOIGTS COUPE-FAIM

Enfin de nouvelles daubes

On s'était déjà mangé "Super Mario Bros" le film, "Street Fighter" le film aussi, et "Mortal Kombat" le film encore, rien que des daubes immondes. Apparemment, ça continue. L'année prochaine, sont prévues les sorties en salle de "Resident Evil" et "Duke Nukem". Le premier avec Jason Patric et Bruce Campbell, et l'autre avec Dolph Lundgren qui devrait tenir le rôle de Duke. Après toutes ces années où le cinéma inspirait des tas d'adaptations ludiques nullos, le temps est venu d'adapter de bons jeux pour en faire des films nullos. Vengeance.







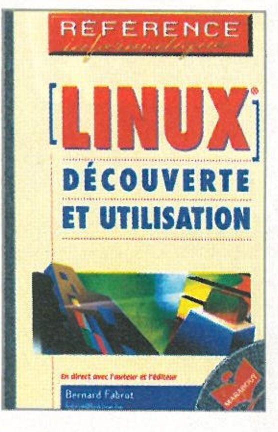
Les aiguilles à tricoter

De 1 à 8 joueurs. Chacun dispose d'une paire d'aiguilles à tricoter, et tente de les enfoncer dans les yeux de ses camarades.



Gros tanks

Voilà de quoi exciter ceux qui ont accès au Net avec le joli PC. Spearhead, jeu BMG développé par Zombie qui devrait sortir en décembre prochain, est tout spécialement étudié pour eux. On y dirigera de gros chars, des tanks de l'US Army dans de grosses parties multijoueur. Le graphisme de Spearhead, tout en 3D temps réel, est a priori assez excitant, même si nous n'avons vu que des photos pour l'instant.
Spearhead sortira sur Mac et PC, et, même s'il est définitivement destiné au jeu sur Internet, il permettra de jouer offline pour s'entraîner.



Linux, je ne vous entends pas

Le dernier bouquin que j'avais lu pour Linux m'avait laissé un arrière-goût d'amertume dans la bouche. Faut dire qu'il prenait vraiment les gens pour des cons et qu'il était aussi drôle que mon coiffeur (d'ailleurs, depuis j'y vais plus).
Par contre, Linux découverte et utilisation est plutôt bien fait quoiqu'un peu compliqué pour le commun des mortels. Pour moins de 100 F, en fait juste 1 francs de moins, donc 100 - 1 (il est légalement interdit de donner le prix exact, alors je resterai approximatif), vous aurez une idée de ce qu'est Linux. Reste plus qu'à vous acheter les CD. Ah, je vous avais pas dit que les CD étaient pas livrés ? Alors, je vous le dis.



Les réalisateurs
Sur une feuille de papier, chaque joueur dresse une liste de réalisateurs de cinéma en un temps limité. Ceux qui ont écrit luc bESSON sont éliminés et le jeu recommence pour un autre tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur, le gagnant.

Papy fait de la résistance

Ce doit être l'effet de Riven qui fait de plus en plus parler de lui à mesure que la date de sortie approche (y paraît même que Moulinex va recevoir une version finale d'un jour à l'autre, malheureusement trop tard pour le tester dans ce numéro), Myst est remonté en tête des ventes de jeux PC aux States. Ça fait des années que ça dure, que régulièrement Myst, malgré son très grand âge, continue à écraser les autres jeux du marché.
Au passage, un petit coup d'œil sur ce qui se vendait bien chez les Ricains au mois de juin dernier. Myst en première place, donc, Diablo en seconde, X-Wing vs Tie Fighter en troisième, et Red Alert en quatrième. Pas de grosse surprise. Monopoly Multimedia d'Hasbro Interactive est toujours dans les charts, carrément à la cinquième place. Nom de Dieu de Ricains !

Dungeon Keeper Premier

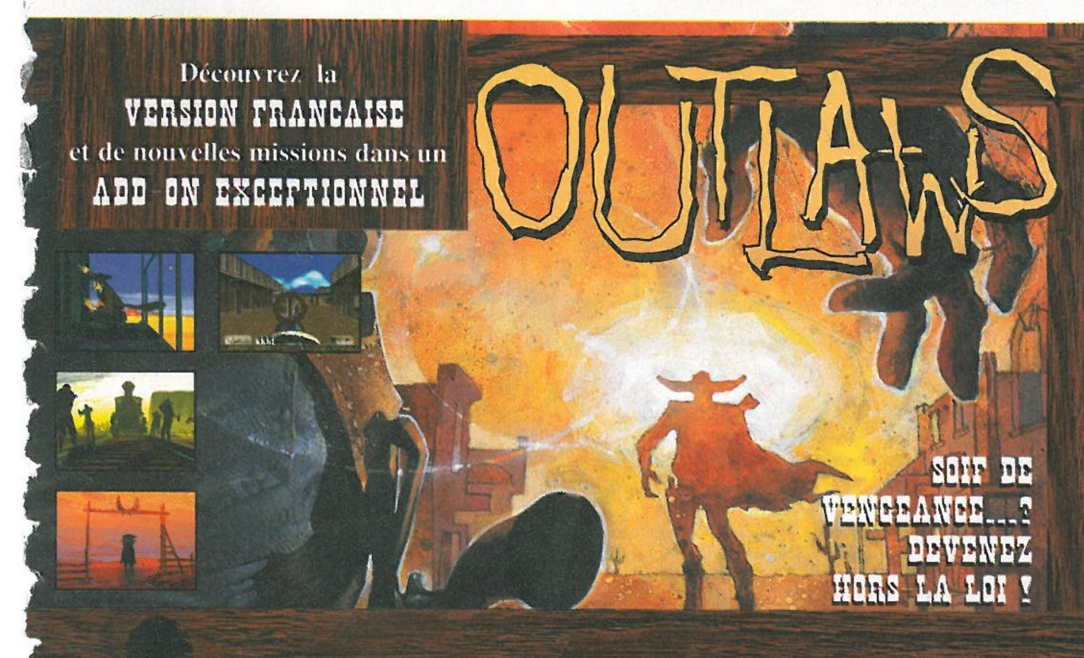
Voilà où en étaient les classements des meilleurs ventes de jeux PC outre-Manche en ce début de mois d'août : Dungeon Keeper, X-Com : Apocalypse, Fifa Soccer Manager, Carmageddon et Theme Hospital.
Bullfrog fait la bonne affaire du moment avec deux titres dans les cinq premiers. Et du coup, Electronic Arts en a trois.



La misère
Un chômeur se cache parmi un groupe de 10 personnes normales. La partie prend fin quand le chômeur est repéré et battu à mort.

France & Telecons

Sur le forum de France Telecom, au www.telecom.couv.fr/francais/forum3/forum.htm, on a pu lire pendant tout l'été (sauf le week-end, le webmaster n'étant pas là pour le contrôle du courrier) des messages de personnes réagissant sur l'augmentation des tarifs. Bien sûr, la majorité concernait les usagers comme moi, écœurés par la soi-disante "baisse des tarifs" de France Telecom. Parmi tous ces messages, on trouvait aussi quelques curieux glands, devisant dans le plus pur style de pensée de la vache à lait. En fait, ils hurlaient au scandale à propos de l'ingérance des sociétés américaines en France, dès 1998, et de ses répercussions néfastes sur la grande institution républicaine. Ben moi, j'vais pas pleurer quand tout ça va disparaître. Euh, ça a aucun rapport mais s'ils pouvaient emmener petit "b" avec eux...



Premier jeu d'action en 3D issu des plus grand westerns spaghetti.

- 12 terribles hors-la-loi et 3 nouveaux personnages des plus redoutables !
- 14 terrains de jeu en mode multijoueur dont 5 niveaux inédits!
- Jeu solo ponctué de scènes cinématiques superbes et enrichit de 4 nouvelles missions !
- Outlaws est désormais compatible avec la plupart des cartes accélératrices 3D.

L'add-on Outlaws sera disponible avec la Version Française d'Outlaws et en anglais sur le site web LucasArts (www.lucasarts.com) pour les personnes possédant la version originale du jeu et ne souhaitant pas l'échanger.

Hotline Ubi Soft : 08 36 38 46 32 (2,23F/mn) http://www.ubisoft.fr http://www.lucasarts.com









© 1997 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Outlaws is a trademark of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization.



6 nouveaux Micromania !
REIMS CORMONTREUIL
ROUEN ST-SEVER
IVRY GRAND CIEL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST
MICROMANIA
L'UNIVERS DU PC CD ROM
100% JEU
F1 Racing Simulation 3D
LOADING
…ne simulation officielle FIA : toutes les données de la saison 96 sont présentes dans ce jeu, ce qui confère un réalisme saissant à cette simulation. Vous pourrez jouer jusqu'à 8 en réseau ou en link à 2, ou à 2 sur le même écran splitté.
NEW
20 LAPS REMAINING
Les Boucliers de Quetzacoatl
Les Chevaliers de Baphomet II
NEW
Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante : ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...
PRO PILOT
Jeu ou logiciel professionnel ? Tous ceux qui ont pris les commandes de SIERRA PRO PILOT se posent encore la question, tant la qualité du jeu est impressionnante. Alors préparez votre plan de vol et décollez à bord d'un des 5 appareils ! Mais n'oubliez pas d'écouter le contrôle aérien.
NEW
NEW
Twinsen revient dans de nouvelles aventures ! Il devra déjouer les plans d'une nouvelle race extra-terrestre. C'est sur 60 000 km2 et avec 300 protagonistes que vous combattrez. Sur sa planète, mais aussi dans des systèmes solaires inconnus. Vous utiliserez un Buggy ou dragon pour vous déplacer. Très grande durée de vie.
LBA2
CONQUEST EARTH
NEW
Vous avez voulu la guerre des mondes et bien voilà, c'est chose faite !! Vous n'avez plus qu'à déjouer les attaques jupitériennes à travers une quinzaine de missions variées. Des décors d'une rare beauté en 65 000 couleurs, un mode multi-joueurs... Conquest Earth s'annonce déjà comme LA RÉFÉRENCE en matière de stratégie.
SEGA WORLDWIDE SOCCER PC
NEW
Après s'être bâti une solide réputation de meilleur jeu de foot sur console, WORLDWIDE SOCCER PC va vous éblouir par ses qualités techniques et sa jouabilité sans équivalent : LA NOUVELLE RÉFERENCE DU GENRE !
OUTPOST 2
NEW
Bienvenue sur New Terra et prenez la tête d'une nouvelle colonie, dans ce jeu de stratégie en temps réel et mode multi-joueurs. Recherche, combats et course effrénée au développement, relevez tous les défis ! Mais de créateur, saurez-vous rester le maître ?
Shadow Warrior
NEW
Auteur : l'équipe de développeurs de Duke, soit «3D Realms» ! Une jouabilité exceptionnelle, des armes nouvelles : leriot gun, le uzi, le lance-missile à tête chercheuse ou nucléaire, le lance-grenade... Grande nouveauté : on peut conduire des véhicules avec canon en tourelle, cateerpillar équipé d'une mitrailleuse...





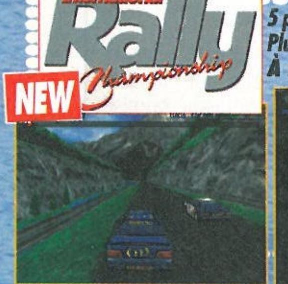
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

International Rally Championship

NEW

5 principaux décors : la forêt, la neige, le désert, la montagne et la jungle. Plusieurs circuits à travers le **monde entier**, une jouabilité exceptionnelle ! **À ne pas manquer !**







NEW

Il existe une **planète** qui tourne au rythme des **moteurs surgonflés**, où les **truckers les plus fondus** s'affrontent au volant de leur **38 tonnes**. Indigènes rebelles, mercenaires et faune sauvage **s'opposent violemment** aux échanges commerciaux. Pour faire face, les **Comptoirs** engagent des **pilotes talentueux, rusés, courageux et sans scrupules**. En serez-vous ?







LES MICROMANIA

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

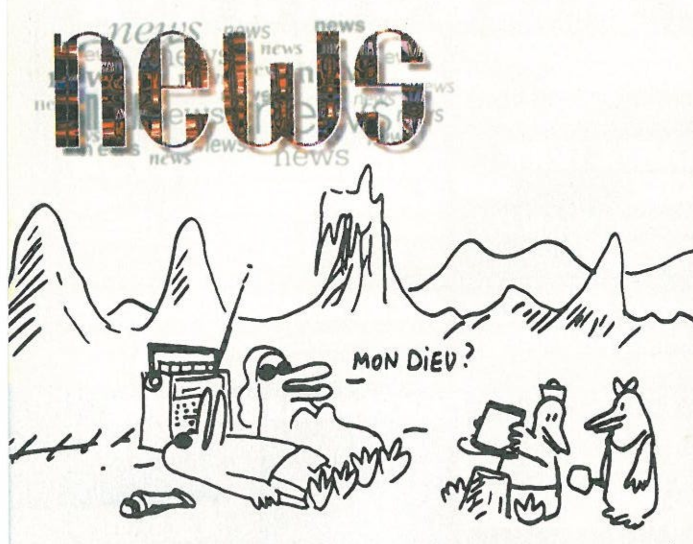
MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles
Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



SEGA PATCHÉ

Décidément, il est dit que nous seront noyés sous les patches jusqu'à la fin des temps, en tout cas jusqu'à ce que les éditeurs se décident à sortir des jeux vraiment terminés. Sega a donc annoncé récemment l'arrivée d'une flopée de patches pour ses jeux. Un patch pour ManX TT sortira après la sortie du jeu pour le rendre pleinement compatible 3Dfx, et pas seulement Direct3D. Un patch, Direct3D cette fois-ci, sortira après la sortie de Virtua Fighter 2 et une nouvelle version de Daytona devrait bientôt être disponible, avec un nouveau circuit, et surtout la possibilité de jouer à 8 en réseau.



Adeline DISPARAIT

Voilà, c'est la fin d'Adeline Software, terminé. Plus de jeux signés Adeline Software désormais, LBA 2 était donc le dernier. Mais rassurez-vous, seul le nom disparaît, l'équipe de développement lyonnaise dirigée par Frederick Raynal est toujours là, elle change juste de statut et de nom.

Sega vient en fait de s'offrir Adeline, carrément. L'équipe change donc de nom pour marquer le coup et devient No Cliché.

Les 20 personnes qui bossaient chez Adeline sont maintenant chez No Cliché, c'est tout. Remarquez, pas tout à fait, ils vont maintenant plutôt se concentrer sur des jeux pour les plates-formes Sega, ce dernier étant bien content de disposer de cet atout supplémentaire pour lutter contre Sony.

On savait que les gars d'Adeline s'intéressaient beaucoup à la future console de jeu Sega qui viendra bientôt remplacer la Saturn, on comprend pourquoi maintenant.

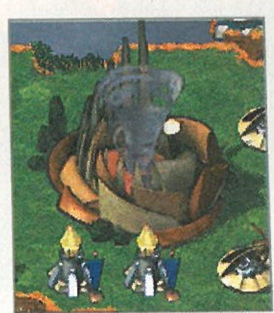
JEU — Le râteau caché

Dans un appartement bourgeois, on dissimule des accessoires de jardinage sous des moquettes en laine. Les convives doivent aller et venir comme si de rien n'était, jusqu'à ce que l'un d'entre eux pense avoir marché sur un râteau. Il s'écrie alors : "Râteau !", puis le jeu recommence.

Nu intégral

Imagina 98 se tiendra les 4, 5 et 6 mars à Monaco, royaume magique des princesses nymphomanes et des notaires vereux. Il y aura des tas de conférences ineptes dont le thème générique et gonflant par avance sera le "numérique intégral". Des imbéciles y parleront "d'écologie d'Internet", "d'agents intelligents", de "machinerie de la mémoire", "d'avatars normalisés" et on en passe. D'autres imbéciles prendront des notes, interviendront dans le débat ou hocheront la tête d'un air entendu. Unique compensation à ce torrent d'ignorance académique, le prix Pixel-INA, qui sera, comme chaque année, l'occasion de se gaver des plus belles images du monde.





Bêta NetStorm

Il y a quelques mois nous vous avions parlé de NetStorm, quelque part dans la rubrique réseau. Même que le concept du jeu et sa réalisation nous avait sérieusement excités. Depuis, plus de nouvelles ? Si. NetStorm : Islands at War, développé par Titanic Entertainment et édité par Activision, entre en phase de bêta-test – bêta-test auquel quelques privilégiés du Net ont la chance de participer. Tout indique donc que ce jeu prometteur sortira bientôt, avant la fin de l'année. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu exclusivement voué au mode multijoueur sur Internet, où chacun construit des îles de combat flottant dans le ciel, et tentent de s'emparer de celles des autres et d'îles inoccupées.

Des tonnes de nouveaux jeux sur Mac...

L'émulateur PC pour Mac est enfin disponible. On n'y croyait pas trop, mais Connectix a réussi à nous faire l'émulateur qui tue. Le fait d'avoir choisi d'émuler le hardware y est sûrement pour quelque chose. En effet, Virtual PC est un Pentium MMX (eh oui !), équipé d'une carte vidéo S3 et d'une SoundBlaster Pro (je passe bien sûr sur les ports séries, Ethernet, et autre CD-Rom), le tout dans une application de moins de 850 Ko (sans l'OS, bien sûr). L'avantage de cette solution est de pouvoir installer n'importe quel OS, que ce soit MS-DOS, Windows 3.11, 95, NT, et même OpenStep, OS/2 ou encore Linux. Le logiciel est commercialisé sous deux formes : soit avec Windows 3.11, soit avec Windows 95. Et au niveau des jeux, me direz-vous ? Eh bien, contrairement à SoftWindows qui refusait de lancer la plupart des jeux, Virtual PC en exécute une grande partie, plus ou moins bien, il est vrai. Évidemment, plus votre machine est puissante, mieux l'émulateur fonctionne (©Lapalisse). Il faut au minimum un PowerPC 603e/180, sachant que la version Virtual PC Windows 95 nécessite au minimum 24 Mo de mémoire physique intégrée et 150 Mo de disque dur. Nous ferons probablement un test complet dans le prochain numéro. Pour vous mettre en haleine, sachez que des jeux tels que Tomb Raider ou encore GT Racing 97 fonctionnent sans problème...

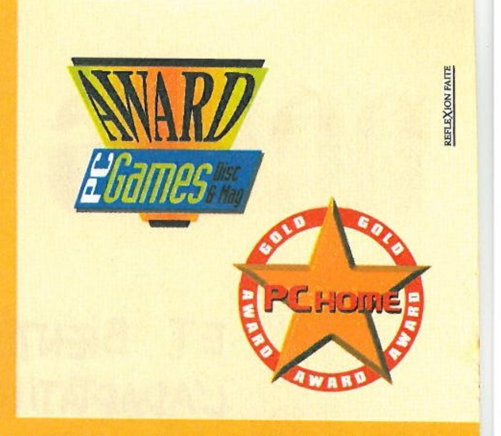
PS : Aux dernières nouvelles, Insigna, auteur de SoftWindows, préparerait une contre-attaque avec un nouvel émulateur baptisé RealPC...

Cyrix

National Semiconductor et Cyrix viennent de fusionner. Un géant et un petit nerveux. Leur but est de commercialiser prochainement des PC performant à moins de 500 dollars (3 000 balles environ). Courage, les gars, on est tous avec vous.

Need for Speed II PLUS PLUS

Un data-disc pour Need for Speed II devrait sortir prochainement, avant la fin de l'année. Au programme, deux nouveaux circuits et trois autres bagnoles : la Ferrari 355, la Ford Mach 3 et la Nazca C2. Que des voitures ultra-classes, évidemment. Le data-disc rendra également le jeu compatible 3Dfx, ce qui risque de pas être dégueu.



Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.

Sans Monster 3D et Monster Sound, êtes-vous sûr de jouir pleinement de vos cinq sens ?

Formula One *

Descent 2 *

Hyperblade *

Mech Warriors 2 *

Tomb Raider *

Photo : Image Bank

* Disponible uniquement avec carte Monster 3D.
Jeux disponibles avec Monster Sound : Outlaws, SimCopter, Tiger Shark

Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France - Tél : 01 47 56 11 57 - Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28.8 KB 19-49-8 151-266333, 19-44-11189-444415 ou 19-1-408-325-7175, Numéris 19-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673), Site FTP : ftp.diamondmm.com, Site Web Internet : http://www.diamondmm.com

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de

REVENDEURS : **aAt Superscore** (TÉL : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (TÉL : 01 40 09 51 51).

Actebis SA : 2, rue de la Pature 78420 Carrieres sur Seine - Tél : 01 30 86 67 67 - Fax : 01 30 86 67 66
ARROW Computer Products : Division Megachip - Equalizer - 7, avenue du Canada 91966 Les Ulis - Tél : 01 60 92 60 60 - Fax : 01 60 92 60 69
KARMA : 2, rue Alexis de Tocqueville 92160 Antony - Tél : 01 46 74 56 56 - Fax : 01 46 74 00 37
High Tech Services : 7, chemin des Floralies 13090 Aix-en Provence - Tél : 04 42 20 59 59 - Fax : 04 42 20 59 23
AEE : 10, rue Marcel Sallnave 94854 Ivry sur Seine - Tél : 01 46 70 18 88 - Fax : 01 46 70 18 70
TWC Computer : 51-53, chemin des Vignes ZI les Vignes 93000 Bobigny - Tél : 01 49 15 92 88 - Fax : 01 48 43 27 44

SupraExpress et Supra Net Commander sont des marques de Diamond Multimédia Systems, Inc. / Communications Division, 31 SE Stonemill Drive, Suite 150, Vancouver, WA 98 684.
Rockwell et les logos associés sont des marques de Rockwell International Corporation. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



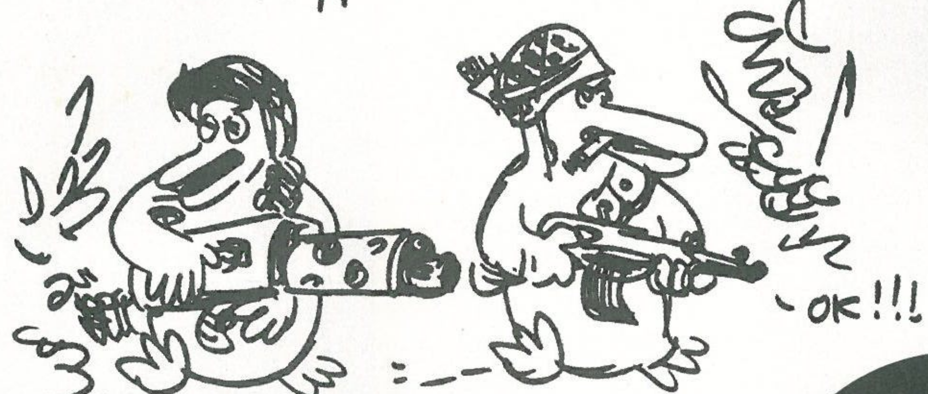
Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite



MIB

"Men In Black", le film, est en cours d'adaptation, un jeu va en être tiré. Développé par Chronic Entertainment, ce dernier devrait sortir aux alentours de septembre aux States. Chez nous, on sait pas encore.



Message personnel

Un individu non indentifié harcèle toute l'équipe avec des mails incessants (une dizaine) contenant des cartes de Blood d'un poids en octets dépassant largement notre patience. Voici deux messages personnels à son adresse.

- "Peux tu faire comme tout le monde et envoyer des fichiers texte que nous ne lisons pas?" pomme de terre.
- "Nous n'acceptons les maps de Blood que par palettes de 50 unités. Pour plus de commodité, envoie-les nous en colis recommandé sur des Syquest 25 mégas." Bob Arctor.

Telex

Un Pentium 166 MMX Olivetti pour moins de 9 000 balles, c'est ma fois raisonnable. L'occaz est à saisir chez Conforama, du 20 août au 28 septembre. D'autant que l'offre comprend un an de garantie et de services gratuits, avec assistance téléphonique et dépannage à domicile en prime.



Les copains

Des copains se réunissent. Celui qui s'appelle Gaétan a perdu.



Istanbul sur un CD

Discovery Channel est presque un empire chez les Ricains. En tout cas, c'est une gamme bien établie qui offre des programmes éducatifs de qualité dans la presse, la télévision, et maintenant sur CD-Rom. Même leurs émissions de télé pour gamins passionnent les adultes, nos gars de la télé d'ici devraient lorgner un peu plus souvent outre-Atlantique.

Byzantine - The Betrayal, sera donc le premier CD-Rom dans la nouvelle collection Planet Explorer, qui nous invite à découvrir les coins de notre planète les plus beaux et les plus renversants. Le prétexte ici est une sorte de jeu d'aventure qui vous lance à la poursuite des pilleurs de l'Antiquité en plein Istanbul. L'occasion de découvrir des palais, des rues et des lieux superbes. Le tout en S-VGA 65 536 couleurs.

Distribué par Ubi Soft, sortie prévue en octobre.

La fin d'une ère

Les Ricains aiment bien les sondages, les études de spécialistes et compagnie. Une enquête toute récente nous touche de plein fouet. Des joueurs de Quake qui s'adonnent au multijoueur sur le Net ont été sondés. 45 % d'entre eux déclarent préférer jouer sur leur bécane plutôt que de regarder la télé. Et si vous voulez mon avis, ce chiffre ne fera que s'accroître tant que les télévisions continueront à passer des programmes de merde (dans leur immense majorité, en tout cas... même si en France on a tout de même quelques trucs à sauver) destinés à des générations vieillissantes. La perte d'audience est le fait des 20-25 ans, habitués de plus en plus à se passer de télé. Ils seront ensuite imités par leurs mômes. Nous allons enfin quitter l'ère de la télévision.

Autre question posée aux sondés (ricains) : avec quelles célébrités aimeriez-vous jouer (à Quake en l'occurrence) ? Les plus citées sont : Howard Stern (un animateur provocateur à deux balles d'une radio newyorkaise ; ne manquez pas son film pitoyable qui vient de sortir), Jenny Mc Carthy (une "Playboy"-girl de 1,10 m), Jim Carrey (le comique pas drôle), Dilbert (un personnage de comic-strips), Jerry Seinfeld (ouais !), Dennis Rodman (le basketman piercé et peinturluré) et Xena (la Conan-la-barbare cheapos).

Hum... beaucoup de tanches dans cette liste, finalement je ne sais pas si les joueurs de Quake nous réservent un avenir radieux.

Westwood passe à l'action

Les gars de Westwood Studios bossent en ce moment sur un nouveau membre de la famille Command & Conquer ; cette fois, il ne s'agira pas d'un jeu de stratégie mais d'un jeu d'action en 3D temps réel. Le jeu en est aux balbutiements du développement, mais nous sommes déjà curieux de voir ce que Westwood peut bien faire dans ce domaine somme toute déjà bien saturé. Il suffit de voir tout ce qui doit sortir dans cette catégorie avant la fin de l'année (Unreal, Quake 2, Duke Nukem Forever, Half-Life...). Westwood conserve l'appellation Command & Conquer, même pour des jeux qui n'ont plus rien à voir avec l'original. "Quand on tient un filon, on l'exploite à fond" semble être sa nouvelle philosophie.

JEU

Nazi malgré lui

Un convive que le sort aura désigné joue le "nazi". Les autres joueurs appelés "résistants" tenteront de gagner un maximum d'argent en se vendant du beurre entre eux. Attention, à tout moment le "nazi" peut intervenir.

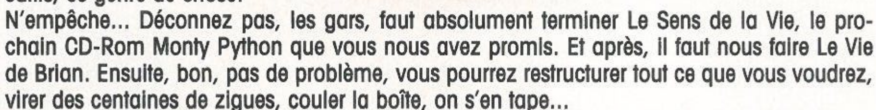
Ex-lépreux



Les revenus de 7th Level sont assez moyens en ce moment, le dernier trimestre fiscal (qui s'est achevé fin juin) a même vu un recul des bénéfices très net par rapport à la même période l'année dernière. Du coup, 7th Level "revoit sa stratégie", comme ils disent, en essayant de s'éloigner un peu du marché du jeu, jugé trop casse-gueule. En gros, ils vont se concentrer sur les softs éducatifs, ce genre de chose.
N'empêche... Déconnez pas, les gars, faut absolument terminer Le Sens de la Vie, le prochain CD-Rom Monty Python que vous nous avez promis. Et après, il faut nous faire Le Vie de Brian. Ensuite, bon, pas de problème, vous pourrez restructurer tout ce que vous voudrez, virer des centaines de zigues, couler la boîte, on s'en tape...

Descendons-nous tous du pétrole ?

Ubi Soft, nos amis omniprésents, viennent de s'attacher les faveurs de Playmobil en signant un accord avec ces derniers pour créer toute une gamme de logiciels mettant en scène ces fameux petits personnages. En avant donc pour de nouveaux jeux de stratégie avec Horst, le petit bonhomme de plastique marchant au pas de l'oie et Thelma, walkyrie colorée à la chevelure décallotable.



JEU

Le sac malin

Dans un premier sac, on fait entrer un maximum d'objets. Puis dans un second, on fait de même.

MP3 : Y a pus

Le syndicat américain des éditeurs de musique a frappé un grand coup : pendant les vacances, une bonne moitié des sites Web proposant des musiques encodées en MP3 ont été fermés. Les providers ont cédé aux pressions de ces gens sur-friqués. Ces derniers ne se sont pas inquiétés de savoir si les fichiers proposés contenaient ou non des titres commerciaux.

Le PC le plus rapide du monde...

... est un Mac ! Eh oui, après avoir produit le portable le plus rapide du monde, Apple annonce maintenant le 9600/350, équipé comme son nom l'indique d'un PowerPC 604e à 350 MHz (et non pas à 9600), plus rapide que le plus rapide des Pentium II disponibles actuellement. La gamme des machines équipées de cette nouvelle CPU s'étendra de 250 MHz à 350 MHz (en 8600 et 9600). Par ailleurs, les machines seront livrées avec un lecteur CD 24X et bien sûr Mac OS 8.

ECTS Awards 97

Le mois prochain, du 7 au 9 septembre, se tiendra le traditionnel salon de l'ECTS à Londres. Nous allons mettre nos plus beaux costumes, nous serons bien coiffés, et nous rejoindrons développeurs, éditeurs de jeux et confrères qui seront tous, eux aussi, bien coiffés et bien costumés. Et là, on bavera d'envie devant les trucs terribles qui vont nous tomber sur le coin de la tronche à la fin de l'année. On vous en parlera.
Mais l'ECTS, c'est aussi l'occasion des ECTS Awards, avec le prix du meilleur jeu de l'année (console et PC) qui sera remis le dimanche soir 7 septembre. Les votants ne sont pas des professionnels, mais les lecteurs de magazines spécialisés de toute l'Europe. Pour la France, c'est vous, lecteurs de Joy, qui avez été choisis, et vos nominés sont : Red Alert, Daggerfall, Resident Evil, Formula One Grand Prix 2, Heroes of Might & Magic 2, Mechwarrior 2, Pandemonium, Tekken 2 et Tomb Raider.
Les autres pays votants sont l'Allemagne, l'Espagne, l'Italie, l'ensemble des pays Scandinaves, du Benelux et de l'Europe de l'Est. Il est amusant de constater les différences de goûts d'un pays à l'autre. Si des titres comme Tomb Raider, Red Alert, et F1 GP 2 reviennent tout le temps, nous sommes les seuls, par exemple, à avoir voté pour Daggerfall, Heroes of M&M 2 et Mechwarrior 2. Tandis que les Allemands sont les seuls à avoir nominé Z ou un obscur Bundesliga Manager 97.

Chasse à la gelée

Alexey Pajitnov, créateur de Tetris, vient de signer 10 jeux pour Microsoft, les nouveaux maîtres du monde. Depuis dix ans, Alexey n'avait sorti que son chien, sûrement trop dégoûté de s'être fait entuber par l'État russe qui a empoché toutes les royalties de son jeu. Quarante-huit millions de Tetris vendus et qu'il a fallu partager avec Berjneiv : "Moi donner toi belle ceinture en cuir de Prague, toi signer là ou goulag." Pour se venger, il vient d'entuber Microsoft.



Il nous balance les 10 futurs hits de Windows 98, pour remplacer les ô combien regrettés Démineurs, Réussite, Herpes, Houlahop, Scoubidou, Pile ou Face, etc. de Windows 3.1 et 95. Les secrétaires s'éclateront désormais sur Finty Flush (la chasse d'eau fétide), Jewel Chase (chasse à la gelée), Rat Poker (un jeu de cartes où la mise sera du fromage) et enfin Muddled Casino (un casino en boue).

Plus de niveaux qu'un gratte-ciel Nippon.



Tanks, bulldozers, bateaux et kits de réparation : prenez les commandes de puissants engins de destruction.



Combats à mains nues. Utilisez vos poings et vos techniques d'arts martiaux.



VOICI LA VRAI RAISON D'AVOIR PEUR DU NOIR :

Lo Wang, le guerrier de l'ombre, assassin suprême et ennemi mortel des yakusas, le mutilateur des monstres et mutants en tout genre, débarque au pays du soleil levant pour y semer les ténèbres. Dîtes sayonara aux ninjas laminés, et pour rester zen, ne vous eloignez pas de la lumière ...

Le guerrier de l'ombre

est sur vos traces !



- -Shareware disponible
- -Version complète disponible mi-septembre
- -Compatible 3DFX



Effets de brouillard, éclairages multicolores, effets de transparence... Une immersion totale dans un environnement fascinant.

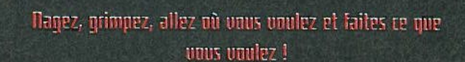


Encore plus d'effets sonores, de commentaires et d'interactions que dans Duke Nukem 3D.



Multijoueur à 8 en mode Wangbang, coopératif ou en équipe. Et de nombreuses options inédites dont un mode à handicap.

Shurikens, uzis, mitrailleuses et bien d'autres armes.


Nagez, grimpez, allez où vous voulez et faites ce que vous voulez !

Tourelles rotatives 35 mm pour faire place nette !







«Celui qui marche sur les traces du premier ne peut espérer le dépasser.»

Confucius

«Sauf s'il l'extermine !»

Lo Wang



Le dernier maléfice des créateurs de Duke Nukem 3D

Lo Wang™ est le

Shadow Warrior™

GAGNEZ DES JEUX EIDOS ET UNE CARTE



DIAMOND MONSTER 3D (3DFX) EN JOUANT SUR LE 3615 EIDOS (2F23/MINUTE).

JUSQU'AU 25 SEPTEMBRE 97

DIAMOND MULTIMEDIA



Un nouvel éditeur de niveaux pour créer vos propres mondes.





www.gtinteractive.com



www.ten.net

Développé par



www.3drealms.com



www.eidos-france.fr

Shadow Warrior™ © 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Produit et distribué par Eidos interactive Limited sous licence de GT interactive (Europe) Software Corp. TEN™ et le logo TEN™ sont des marques déposées de T.E. Network, Inc. Toutes les autres marques sont les propriétés de leurs sociétés respectives.

Quoi de neuf?

Par Lord Casque Noir

Clavier Humedia

Rares sont les claviers proposant des innovations utiles. Celui de Alps allie ergonomie et commodité. Les touches du pavé numérique et du curseur sont mieux disposées, et la courbure du périphérique permet une frappe plus rapide. Des touches de "lancement rapide" offre la possibilité de lancer directement des applications dont certaines sont programmables. Bref, un bien beau clavier somme toute.

CONSTRUCTEUR : Alps
DISTRIBUTEUR : Eliotrope ▶
TELEPHONE : 01 53 17 16 40
PRIX : 500 F TTC





Yashica KC 600

Cet appareil numérique intègre une définition de 640 x 480 en 24 bits, mais s'utilise comme tout autre appareil 24 x 36. Sa mémoire de 2 Mo extensible à 32 Mo permet à la base de prendre 8 photos en haute définition, 21 en moyenne et 80 en basse (320 x 240). Il offre les possibilités suivantes : sortie vidéo, moniteur LCD couleur intégré permettant de voir la photo directement au dos de l'appareil avant de la prendre, un mode macro, un flash intégré et d'autres fonctions plus professionnelles.

◀ **CONSTRUCTEUR : Kyocera Yashica**
DISTRIBUTEUR : Kyocera Yashica France
TELEPHONE : 01 55 21 01 41
PRIX : 2 990 F TTC

Maxi Sound 64 Bravo

Guillemot prépare sa rentrée en fanfare avec 3 nouvelles cartes son directement concurrente de la MonsterSound de Diamond : La Maxi Sound Home Studio Pro, Home Studio 2 et Bravo. La plus intéressante n'a pas encore de nom définitif, son nom de code étant "BRAVO". Elle intégrera la synthèse WaveTable en 64 voies hardware, le Surround et surtout la 3D dynamique. Nous avions testé voilà quelques mois la Maxi Sound 64. Cette carte permet de nombreuses choses, notamment de faire du Direct to disk en 8 pistes, d'enregistrer un son pendant que l'on en lit un autre, tout cela grâce à son DSP. La Bravo permettra de faire la même chose mais à des fréquences d'échantillonnage différentes. En gros, vous pourrez lire du 16 bits et 44kHz, le mixer et l'enregistrer en même temps en 8 bits, 22 kHz par exemple. La carte comportera une mémoire extensible à 16 Mo afin d'entrer ses propres sons dans une banque dédiée.

Enfin, tout comme la MonsterSound, le son sera directement ajustable dans l'espace via les quatre enceintes connectables et des routines comme DirectSound 3D. Nous ne manquerons pas de tester ces cartes dès leur sortie.

CONSTRUCTEUR : Guillemot
DISTRIBUTEUR : Guillemot
TELEPHONE : 02 99 08 90 88
PRIX : 1 590 F TTC ▶



NOMAI 680.RW

Qu'est-ce que le Nomai 680.RW ? Eh bien, c'est tout bête ou presque. Il s'agit d'un lecteur CD SCSI 6 vitesses, un enregistreur double vitesse et... et un enregistreur réinscriptible. En clair, vous pourrez acheter un CDRW (un CD-Rom enregistrable réinscriptible), le graver, l'effacer, le graver, l'effacer, autant de fois que vous le désirez. Pas con, l'engin. Vous disposez donc de trois appareils en un. Bon, ça coûte encore un peu cher mais c'est vraiment très pratique. Le prix d'un CD réinscriptible se situe aux alentours de 160 francs TTC.

CONSTRUCTEUR : NOMAI ►
DISTRIBUTEUR : MCD
TELEPHONE : 02 33 89 16 00
PRIX : 4 350 F TTC



3DpowerDrive

Une nouvelle société canadienne vient de lancer sur le marché une carte 2D/3D performante pour moins de 1 000 francs. Equipée d'une puce Virge/GX offrant des performances supérieures à la Mystique, sans atteindre toutefois celle d'une 3Dfx en 3D, elle dispose de 4 Mo de RAM, peut monter jusqu'en 1 600 x 1 280, et possède des connecteurs permettant d'y ajouter un module de capture vidéo pour des applications vidéo ou de vidéophonie. Elle est livrée avec des drivers 95, NT et un CD comportant 30 démos de jeux, et pas des plus mauvaises (Blood, Interstate'76...).

◄ **Constructeur : Vectron Paramètre 618 Inc.**
Distributeur : Vectron France
Téléphone : 06 60 45 15 14
Prix : 990 francs TTC

Phantom

Voici un joystick de grande qualité pour un prix raisonnable. Il n'a rien de très original hormis une vraie manette de gaz. En revanche, il est très robuste et agréable d'utilisation. Remarquez que le Phantom dispose d'un Coolie Hat à 8 positions, d'un double autofire et de plein de boutons, 6 au total.

Constructeur : Spectra Video ►
Distributeur : N.C.
Téléphone : N.C.
Prix : 250 francs TTC.





T-Leader 3D

Vous ne le savez certainement pas, mais la manette équipant la Nintendo 64 s'avère être un bijou d'ergonomie. Elle fonctionne en mode numérique ou analogique grâce au minijoystick situé en son centre. Elle comporte également une commande palonnier, une commande des gaz et 6 boutons. Une riche idée que celle d'avoir adapté cette manette au PC !

◄ **CONSTRUCTEUR : Guillemot**
DISTRIBUTEUR : Guillemot
TELEPHONE : 02 99 08 90 88
PRIX : 299 F TTC

Quoi de neuf ?

MonsterSound

La MonsterSound que nous attendions avec impatience est enfin arrivée. Cette carte-son est la première carte réellement 3D. Elle dispose de deux sorties haut-parleur et d'un DSP se chargeant de gérer la 3D. Certes, de nombreuses cartes proposent divers algorithmes permettant de reproduire la 3D, mais là tout a été entièrement pensé et réalisé pour offrir au joueur un environnement des plus réalistes. Ainsi, le DSP se charge de reproduire jusqu'à 23 sources de sons différents à n'importe quel endroit de l'espace. Le programmeur voulant retranscrire les bruits d'une course de voitures n'a plus qu'à balancer les coordonnées de chacune des voitures dans le DSP, et la carte se charge du reste. Le son peut donc provenir de la droite ou de la gauche, de devant ou de derrière, et, chose moins commune, mais largement moins convaincante aussi, du haut et du bas. L'avantage d'une telle technologie est qu'elle permet de libérer du temps machine. Il faut en effet savoir que dans F1 Grand Prix 2, par exemple, la gestion du son occupe près de 15 % du temps processeur, et cela peut monter jusqu'à 20 voire 25 %, sans parler des applications comme les lecteurs de fichiers MPEG3 avalant quasiment la totalité du temps machine. Là, c'est le DSP de la carte qui se coltine le travail, laissant libres les 20 % susnommés pour autre chose. Autre point important, le DSP est programmable. Admettons que vous vouliez du Dolby Surround AC-3, eh bien vous pourrez télécharger un petit fichier modifiant les algorithmes du DSP. De la sorte, vous ne serez jamais à cours de technologies sonores en tout genre.

La MonsterSound est entièrement compatible avec les API de DirectX, notamment DirectSound offrant une gestion 3D de tous les jeux passant par cette API, à l'instar de Direct3D. En clair, si un jeu passe par Direct3D pour exploiter votre carte 3D et par DirectSound pour exploiter votre Monster Sound, la qualité du son sera nettement meilleure et le jeu tournera d'autant mieux qu'il sollicitera largement moins le processeur de la machine. Notez que le DSP gère l'échantillonnage jusqu'à 48 kHz Stéréo, ce qui est la qualité DAT. La carte comporte en hardware 2 Mo de table d'échantillons, pour les fichiers Midi, et il est possible d'y adjoindre une carte fille WaveTable. Enfin, et c'est le seul défaut de la carte, elle n'est compatible SoundBlaster que pour les softs tournant sous Windows 95 ou sous session DOS. Les jeux purement DOS ne cracheront aucun son. Cela dit, si votre portefeuille le permet, la MonsterSound a été conçue pour fonctionner si on le désire avec une seconde carte sonore.

La carte est livrée avec tous les drivers nécessaires, des utilitaires de sons, une minichaîne hi-fi sous Windows et 5 jeux profitant de la 3D. Le prix varie selon la présence ou l'absence de jeux.

▲
Constructeur : Diamond Multimedia
Distributeur : Diamond France
Téléphone : 01 47 56 11 39
Prix : de 1 239 à 1 529 F TTC



Accura 56 K

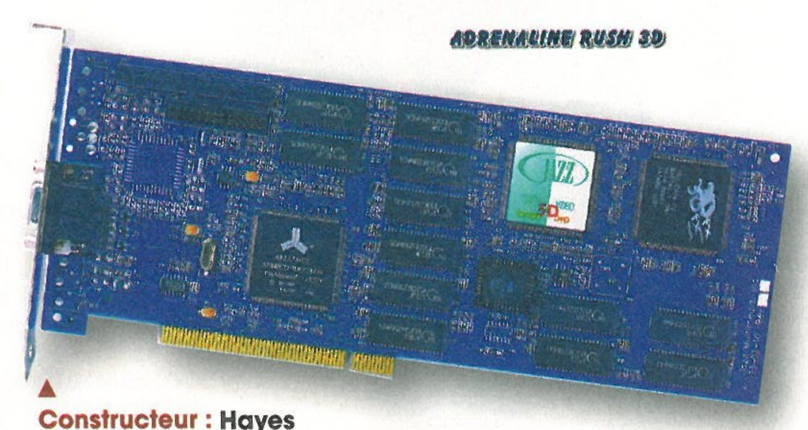
Comme le dit à juste titre le communiqué de presse, l'Accura 56K représente la solution idéale pour démarrer sur Internet et pour les jeux par modem. Pas moins de six mois de connexion gratuite à France Net vous sont offerts, ainsi que cinq jeux : Monster Truck, HellBender, Close Combat, Palace et Marathon 2. La technologie employée pour passer en 56 Kbits est celle de Rockwell International. Encore faut-il que les accès Internet choisis soient compatibles avec cette norme (56Kflex). Mis à part sa vitesse impressionnante, l'Accura 56K peut faire office de Net Phone (téléphone par le Net), répondeur/enregistreur et bien entendu de fax. Un logiciel pour le Minitel est également fourni. Les performances sont à la hauteur des autres modems de la marque, c'est-à-dire excellentes !



◄ **CONSTRUCTEUR : Jazz Multimédia**
DISTRIBUTEUR : Jazz Multimédia France
TELEPHONE : 01 46 76 63 92
PRIX : 1 990 F TTC

Adrenaline 3D

Le nouveau chip 3DFX Voodoo Rush permet de faire de la 3D en fenêtre. La première disponible en France à en être équipée nous vient de chez Jazz Multimédia. Elle comporte en fait deux puces, l'une chargée de la 2D, et l'autre de la 3D. Le pack comprend 3 jeux complets : Mechwarrior 2 Mercenaries, Interstate'76 et Turok. Côté performances, la carte permet des résolutions allant de 640 x 480 à 1 280 x 1 024 en 16 millions de couleurs. Notez que les drivers sont optimisés pour MMX. Nous testerons cette carte plus en détail dès le mois prochain.



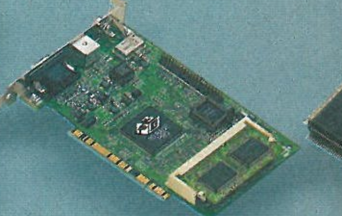
▲
Constructeur : Hayes
Distributeur : Banque Magnétique
Téléphone : 01 39 33 98 00
Prix : 1 490 F TTC.





COMBERA





3D RAGE PRO

**Fini les cartes dédiées 3D !
Avec XPERT@Play ATI vous offre le meilleur de la technologie 3D, 2D et vidéo, sans aucun compromis !**

- Processeur ATI 3D RAGE PRO : mémoire SGRAM 100 MHz, DAC intégré 230 MHz, 2D / 3D ultra-performantes et vidéo MPEG-2 plein écran
- Qualité visuelle 3D inégalée grâce aux fonctions câblées : filtres bi et tri-linéaire, mip-mapping, effets atmosphériques, effets de lumière... et plus encore !
- Performances 3D époustouflantes grâce au setup engine intégré avec 4 Ko de mémoire cache pour des jeux 3D à 60 images/s
- Résolutions 2D jusqu'au 1600 x 1200 en 16,7 millions de couleurs. Taux de rafraîchissement atteignant 200 Hz pour une stabilité d'affichage maximale

XPERT@Play, la carte graphique idéale pour les jeux Windows 95 (Direct3D, DirectDraw), DOS, Windows NT et Windows 3.x.

Bonus ATI : module d'affichage sur TV intégré à la carte XPERT@Play pour encore plus de sensations sur écran géant !

Inclus ! 3 supers titres CD : Formula 1 (Psygnosis), Terracide (Eidos) et 3D Web Browser WIRL (Platinum) !

Ouvrez les yeux, XPERT@Play est disponible en 4 ou 8 Mo chez les meilleurs revendeurs spécialisés !

Constructeur canadien de processeurs et cartes graphiques pour PC et Mac, ATI Technologies Inc. est l'un des fournisseurs privilégiés des plus grands fabricants mondiaux : IBM, Fujitsu, Sony, Toshiba, Apple, Packard Bell et Gateway.
Tout comme eux, faites confiance à ATI pour décupler les performances graphiques de votre micro-ordinateur.

Revendeurs & Intégrateurs, contactez les grossistes agréés ATI :

• ACTEBIS	Tél. : 01 30 86 68 03
• DRI	Tél. : 01 30 97 40 00
• ID Computer	Tél. : 01 49 84 94 15
• Ingram Micro	Tél. : 03 20 88 58 00
• J&W	Tél. : 01 34 38 75 40
• TWC	Tél. : 01 49 15 92 88

Now You See It.™



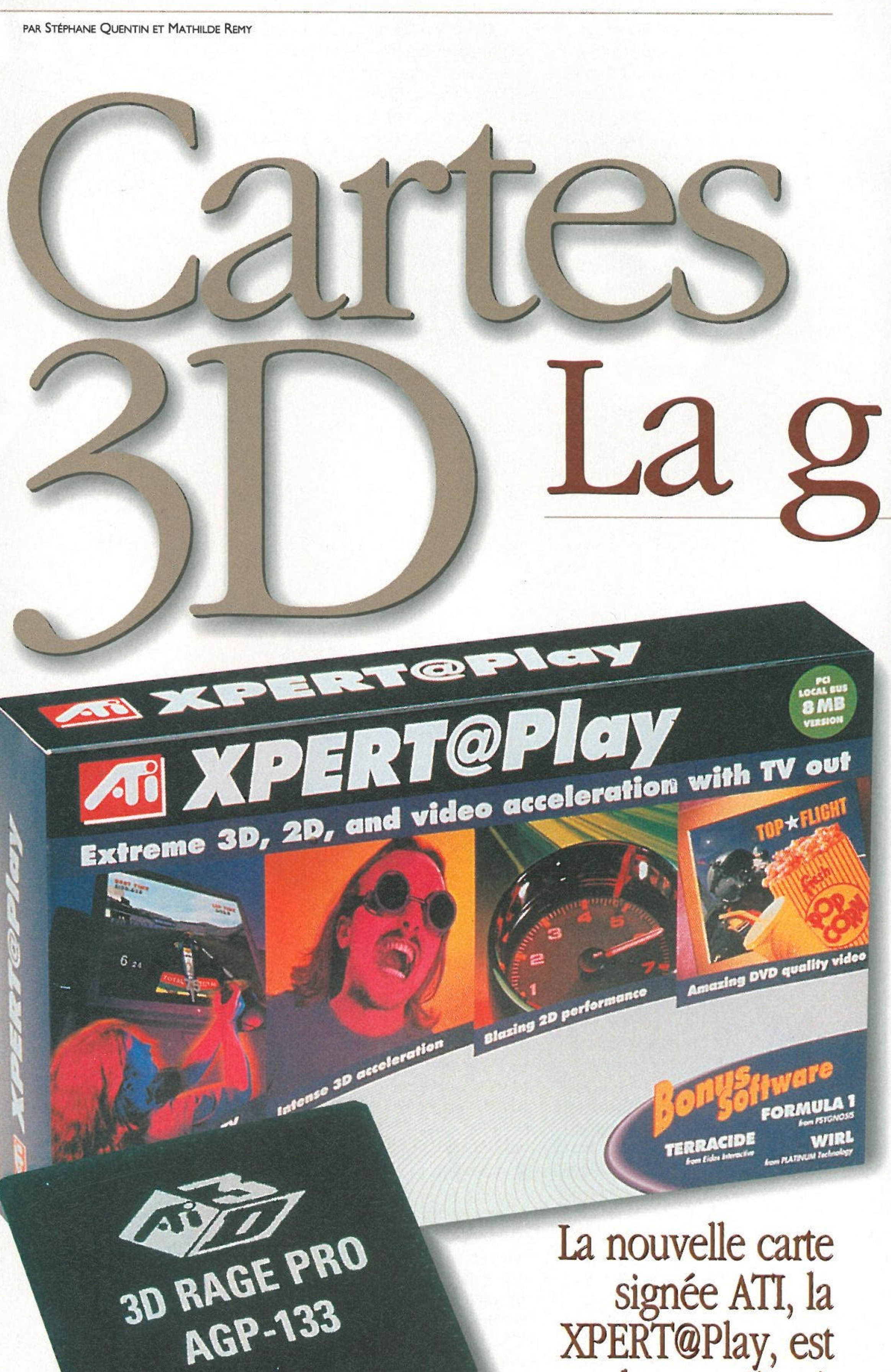
Internet: www.atitech.com

ATI Technologies Inc., Toronto - Canada

Youhou ! C'est la rentrée. Tout le petit monde du hardware a mis plein de jolies choses dans ses cartables, histoire de pouvoir flamber auprès des copains. Et vas-y que je te colle du Pentium II, et du K6, et que je te sors la troisième génération de cartes 3D, et que je te frime avec les nouveaux ports AGP : deux fois – qui dit mieux ? – quatre fois plus rapides que nos bons vieux bus PCI ? Stop. La maîtresse ramasse les copies. Elle réclame le silence. Elle va vous lire la rédaction du jeune ATI, apparemment très en forme cet automne.

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

Cartes 3D La g



La nouvelle carte signée ATI, la XPERT@Play, est la première à exploiter l'AGP 2.0X.

L'Advanced Graphic Port, AGP pour les intimes, est le nouveau bus de nos futures cartes 2D et 3D. Il existe en deux versions : l'AGP 1.0X, cadencé à 66 MHz, et l'AGP 2.0X, cadencé à 133 MHz, respectivement deux et quatre fois plus rapides que les 33 MHz de nos actuels bus PCI. La nouvelle carte signée ATI, la XPERT@Play, est la première à exploiter l'AGP 2.0X. Seul petit problème : les cartes mères possédant des connecteurs AGP ne seront pas disponibles avant un ou deux mois. Nous vous parlerons donc de la version PCI de la XPERT@Play, qui vaut déjà le détour.

tions 3D en interne. Allez, on vous en cite quelques-unes ? Anti-aliasing, gouraud shading, alpha blending, bilinear et trilinear filering, texture mapping, mip-mapping, fog effect, et j'en passe... Et surtout le Rage Pro possède un VQTC (Vector Quantization Texture Compression), une technologie mise au point par ATI qui permet de compresser les textures jusqu'à 8 fois et donc de faire des économies de RAM. Remarque : ce VQTC serait également intégré à DirectX 6, ce qui laisse à penser que cette technologie sera à terme adoptée par tous les constructeurs de chipset 3D.
Ses compatibilités sont Direct3D et OpenGL sous Windows 95, et Heidi



uerre continue !

À la base de la XPERT@Play se trouve le Rage Pro, successeur du Rage II et dernier chipset mis au point dans les laboratoires ATI. Contrairement aux solutions actuelles de type 3Dfx ou PowerVR, qui n'existent que sous la forme de cartes filles ou de deux chipset distincts sur une même carte, le Rage Pro cumule les fonctionnalités d'une véritable carte vidéo 2D et 3D au sein d'un processeur unique. Cette solution tout intégrée, plus performante et moins coûteuse que ses concurrentes, possède également l'avantage d'éviter toute incompatibilité entre technologies. Bref, à tout point de vue, la XPERT@Play est vraiment une carte de pointe, prête pour les nouveaux standards. Détaillons.

Un chip enragé

Sur le plan de la 3D, le chip Rage Pro est largement du niveau de chips comme le Voodoo de 3Dfx, le PCX2 de Videologic (technologie PowerVR), et les futurs Riva 128 de Nvidia et Permedia 2 de 3Dlabs. Le point commun de tous ces chips, c'est leur setup engine, c'est-à-dire un calculateur de primitives 3D qui décharge le processeur central jusqu'à 70 % par rapport aux cartes 3D de première génération, comme la Mystique, lesquelles ne prennent en charge que la phase finale d'affichage (le "rendering"). Pas besoin de vous faire un dessin.
Concrètement, le Rage Pro annonce une puissance de calcul de 1,2 million de triangles à la seconde (contre 1 million pour le Voodoo de 3Dfx et le PCX2 de Videologic). Évidemment, il possède toute la batterie des fonc-

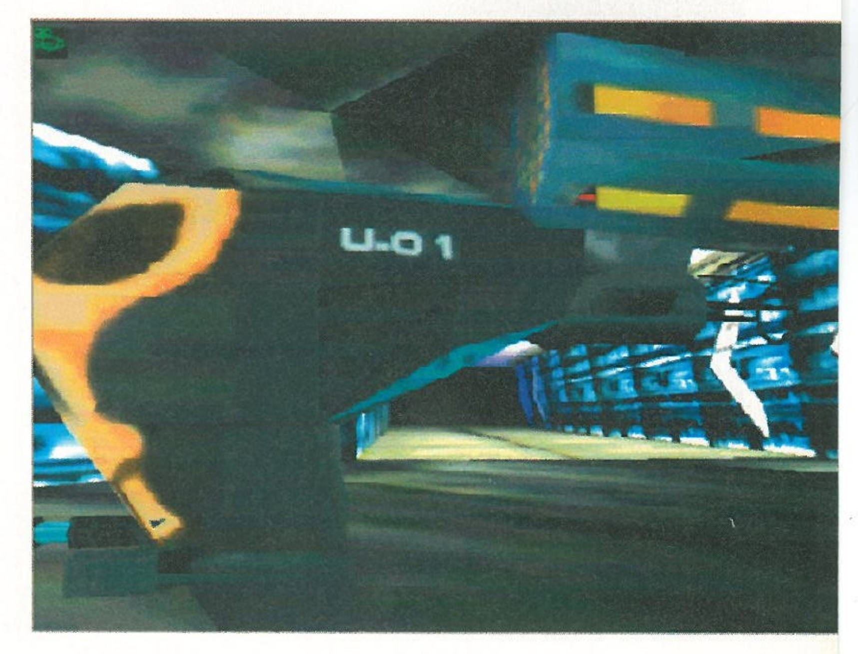
(bibliothèque graphique d'Autodesk) sous Windows NT. Il possède également sa technologie propriétaire (comme le Glide pour 3Dfx ou le PowerSGL pour PowerVR) : l'ATI CIF. Et hop, comme dirait Seb.

Course aux standards : Glide encore en tête...

Cela dit, on retombe ici dans la même problématique que celle de la PowerVR : un jeu Direct3D est aussi beau avec un Rage Pro, un Voodoo 3Dfx ou un PCX2. Un jeu ATI CIF lu par un Rage Pro vaut largement un jeu Glide lu par un Voodoo ou un jeu PowerSGL lu par un PCX2. Vous me suivez ? Allez, un effort, c'est simple dans le fond. La question est donc : dans quelle proportion sortiront les versions ATI CIF, Glide et PowerSGL des jeux ? Sachant que de plus en plus de titres sortent en version Glide, et parfois même avant la version Direct3D (rébellion contre Microsoft ?), il semblerait que le Glide soit profondément implanté au cœur des équipes de développement. Et dans quelle mesure les développeurs auront-ils du temps à consacrer à des versions autres que 3Dfx et Direct3D ? Et s'ils décident d'y consacrer un peu de temps, privilégieront-ils la bibliothèque du Rage Pro plutôt que celle du PCX2 ou du Riva 128 ou du Rendition ou encore même du Permedia 2 ? Mystère. Évidemment, comme tous les titres existeront en version Direct3D, soyez assuré que la XPERT@Play saura parfaitement les accélérer. C'est juste que les versions Glide seront toujours un chouïa plus belles sur une carte 3Dfx. Technologie propriétaire oblige. Bref, en ce qui concerne les applications 3D, la carte 3Dfx a encore de beaux jours devant elle. Ouf !

N'empêche que...

La XPERT@Play n'en est pas moins une solution que nous recommandons chaudement. En 2D, le Rage Pro est légèrement supérieur au chipset de la Millennium II, nouvelle référence en la matière.
De plus, fidèle à la tradition ATI, la XPERT@Play possède un chip intégré, ImpacTV2, qui permet la sortie TV jusqu'en 800x600, ainsi que les accélérations DVD (Digital Video Disc) et MPEG-2 ! Bref, elle vous permettra de lire les DVD sur un téléviseur. Alors ? Avec ses 4 Mo de SGRAM, extensibles à 8 Mo et bénéficiant de la nouvelle spécification des constructeurs SO-DIM (interface comparable aux barrettes mémoire sur carte mère), avec ses deux jeux ATI CIF (Formula 1 de Psygnosis et Terracide d'Eidos) et tous les drivers Direct3D qui vont bien et permettront de faire tourner MotoRacer, WipEout, Interstate'76, Mercenaries, Flying Corps... vous pourrez la trouver aux environs de 1 500 francs. Si c'est pas du rapport qualité-prix, ça !



L'Apocalypse 3Dx

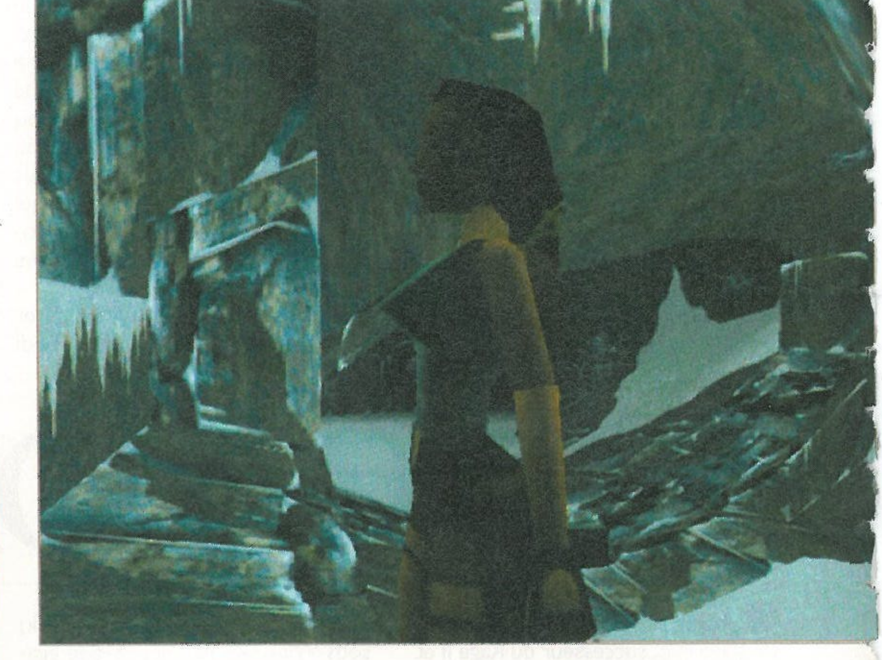
Comme nous vous l'avions déjà annoncé il y a deux mois, Videologic a corrigé le défaut majeur de sa carte accélératrice Apocalypse 3D, remplaçant l'ancien chipset PCX1 par le PCX2, lequel gère maintenant le bilinear filtering ou lissage des textures.

L'Apocalypse 3Dx est donc une petite carte, sans connecteurs extérieurs, qui s'enfiche sur un slot PCI en bus master sur votre carte mère. Son seul rôle est d'accélérer Direct3D et sa bibliothèque propriétaire PowerSGL, ce qui donne des "Extreme PowerVR Games".

Et là, première bonne nouvelle : la killer application de la 3Dfx, Tomb Raider, existe maintenant en version "Extreme Game".

Deuxième bonne nouvelle : c'est plus beau que la version Glide, notamment au niveau de la finesse des textures. La clé de ce succès est la possibilité de monter en 800x600 avec la PowerVR alors que la 3Dfx plafonne à 640x480.

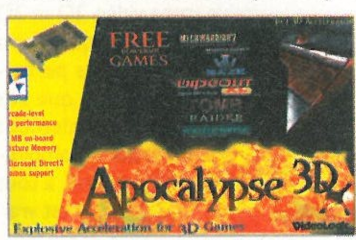
Troisième bonne nouvelle : c'est aussi fluide que sur 3Dfx, et même plus fluide à partir du Pentium 200 (24 Mo de RAM EDO). D'ailleurs, toujours à partir du Pentium 200 et sur les jeux Direct3D, nous vous confirmons que l'Apocalypse 3Dx est nettement plus rapide que n'importe quelle carte à base de 3Dfx. Avec la démocratisation des fréquences supérieures à 200 MHz, la technologie PowerVR prend (ou prendra) enfin toute sa dimension.





Quatrième bonne nouvelle : la technologie PowerVR sera bientôt disponible sous la forme d'une carte à la fois 2D et 3D, d'où son nom : Apocalypse 5D. Elle sera équipée du PCX2 (le chipset PowerVR), ainsi que d'un chipset VGA ET 6100 de Tseng-Labs, excellent processeur 2D qui devrait donner une carte tout-en-un très intéressante, à l'image de la XPERT@Play d'ATI.

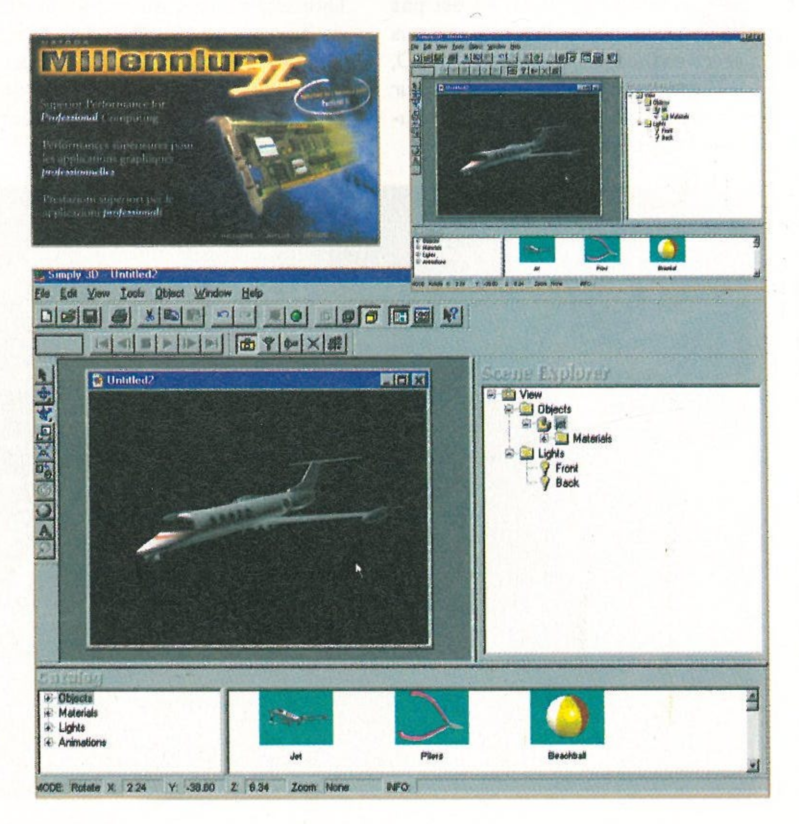
En attendant, l'Apocalypse 3Dx est aujourd'hui vendue en version "boîte" aux environs de 1 500 francs avec 5 jeux : Tomb Raider (Eidos), Terracide (Eidos), WipEout 2097 (Psygnosis), MechWarrior 2 (Activision) et Ultimate Race (Kalisto).



La Millennium II

La Millennium est longtemps restée la carte accélératrice 2D la plus rapide du marché. Mais sous les offensives répétées des autres constructeurs, Diamond et ATI en tête, Matrox a néanmoins fini par mettre à jour l'engin. La Millennium II existe donc à l'heure actuelle en format PCI et est attendue en version AGP. Elle est équipée du nouveau chipset MGA-2164W (version améliorée de son ancien chipset, le MGA-2064W), auquel ont été ajoutées des fonctions 3D de la Mystique. De fait, la Millennium II ne se pose pas comme candidate à la course à la 3D : ses seules capacités 3D sont le gouraud shading et le calcul de polygones. Mais étant donné ses antécédents et ses dernières améliorations, elle reste la valeur de référence privilégiée de l'accélération 2D.

Elle peut monter à des résolutions jusqu'alors inexplorées : 1920x1200 et 1800x1440. Autre intérêt assez rigolo : si vous le désirez, vous pouvez mettre jusqu'à quatre Millennium II dans une même machine, ouvrir votre bureau en 3600x2880 et visualiser plusieurs applications en même temps. N'étant pas destinée au jeu, elle est livrée avec des logiciels qui n'ont rien à voir avec la rigole : Picture Publisher 7.0, Simply 3D, ainsi que les drivers Windows 95, Heidi pour 3D Studio Max et OpenGL. Vous pouvez la trouver dans le commerce aux environs de 1 900 francs.




Jusqu'ici
tout va bien...
... la MAXI Gamer 3D fx
n'a pas fini de vous souffler !
3Dfx interactive
CHOIX DE LA RÉDACTION PCmag 05/97
GEN 4 06/97
18 PC FUN 07/97
07/97
MAXi Gamer
NOW YOUR GAMES WILL FEEL SO REAL, IT'LL TAKE YOUR BREATH AWAY !
UN RÉALISME DANS VOS JEUX À VOUS COUPER LE SOUFFLE !
Avec la MAXI Gamer 3D fx, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant. Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.
Sa technologie 3Dfx Interactive vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...
Et pour des sensations encore plus fortes,
cette carte, livrée avec pod, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !
Avec MAXI Gamer 3D fx, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !
1290 FTTC AVEC pod
1190 FTTC SANS pod
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex - http://www.guillemot.com
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. MAXI Gamer est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL
Pod est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment. 3Dfx Interactive est une marque déposée de 3Dfx Interactive Inc.
Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Prix publics généralements constatés.
Je désire recevoir une documentation sur MAXI Gamer 3D fx. Mercì de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....

Gros Plan



Il s'agit certainement de la licence la plus convoitée de l'histoire du cinéma. Je ne peux imaginer que des équipes de développement de jeux n'aient pas, à un moment donné, rêvé d'avoir à adapter le film "Blade Runner". Réjouissons-nous, ce ne sont pas les derniers des derniers qui ont hérité du paquet-cadeau, mais bel et bien Westwood Studios. Après l'immense succès de la famille des Command & Conquer, famille qui n'a pas fini de s'agrandir, Westwood pourrait bien encore secouer les joueurs du monde entier par les tripes avec ce Blade Runner plus qu'alléchant. Et hop ! Un scoop, coco !

Blade Ru

PC CD-ROM • EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR WESTWOOD STUDIOS • SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE









Les androïdes rêvent-ils de jeux vidéo électriques ?

nner



Je viens de me concentrer pendant un bon moment, avec ma petite tête, je viens d'essayer de trouver un film plus culte que "Blade Runner", et j'ai pas trouvé. Impossible, je ne connais aucun autre film qui fasse l'unanimité à ce point au sein de ma génération et même un peu au-delà. Le symbole du film de S-F réussi, qui plaît à tous les publics, y compris ceux qui ne s'intéressent pas forcément au genre. Plus j'y pense, d'ailleurs, plus je me dis que ce film est bizarre. C'est Ridley Scott qui l'a réalisé, on est d'accord, et pourtant, franchement, après ça, le gars Ridley, il nous a aligné pas mal de daubes, non ? "Black Rain", "1492", "Lame de fond"... Bref, le tournage de "Blade Runner" a dû être touché par la grâce divine.

Il ne nous reste plus qu'à prier pour qu'autant de grâce s'abatte sur l'équipe de Westwood Studios, qui bosse depuis deux ans maintenant sur son adaptation sur PC. Le projet est longtemps resté très secret, presque aucune image n'a filtré, très peu d'infos, jusqu'en juin dernier à l'occasion de l'E3 où ils ont officiellement présenté le jeu. Et là, pour ceux qui y étaient, ce fut la claque. On y rejette un coup d'œil, histoire de prendre d'autres claques en admirant les photos tirées du jeu.

■ MEME AMBIANCE

En quelques coups d'œil, on repère l'attachement des designers et graphistes de Westwood à l'ambiance de l'original. Sans se destiner à être une pâle copie, Blade Runner, le jeu, risque bien de sublimer l'original. Même noirceur des décors, mêmes pluies incessantes, mêmes personnages lymphatiques, désabusés et sans sourire. Si quelques lieux sont directement inspirés de scènes du film, d'autres sont de pures créations. Pourtant elles ne dénotent pas : le look et l'ambiance y sont identiques. On croirait que Westwood a eu accès à des scènes du film jamais montées, des chutes de tournage. En tout cas, les graphistes semblent avoir parfaitement digéré et assimilé le travail de Syd Mead, designer de génie qui a énormément bossé pour le film, pour faire de "Blade Runner" ce qu'il est.

Nombre de personnages du jeu sont directement tirés du film. Dans leur fonction et rôle dans l'intrigue, mais aussi physiquement. C'est le cas du Dr Tyrell et de son chef-d'œuvre, la superbe Rachel. Tout en 3D, les personnages ont été texturés avec une délicatesse exemplaire, particulièrement frappante quand on examine leurs visages. Le héros du jeu est bel et bien un chasseur de "répliquants", mais il n'aura pas la gueule d'Harrison Ford (apparemment, sa bouille est trop chère). C'est pas grave, on se retrouve avec un personnage créé de toute pièce par nos petits gars de Westwood tout de même drôlement inspirés de Deckard.

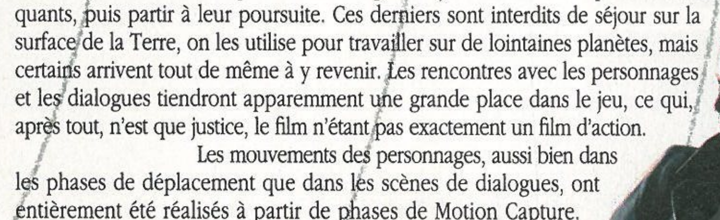
Et puis, bien sûr, on retrouve les fameux répliquants (Leon, Zhora, Pris et Roy Batty), puisque, comme dans le film, le héros part à leur poursuite, sa mission étant de les éradiquer.

■ PEU DE LUMIERE, MAIS D'INNOMBRABLES ÉCLAIRAGES

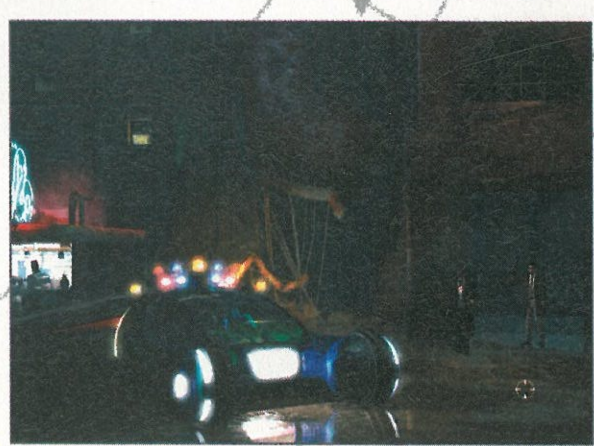
Si Blade Runner le jeu ressemble beaucoup, dans son principe, à ce que l'on connaît déjà, quelques nouveautés de choix ont été apportées par l'équipe de Westwood. La gestion des lumières et des éclairages, est, par exemple, tout simplement impressionnante. Les jeux d'aventure ne nous ont pas habitués à une telle débauche de sources lumineuses dans une scène donnée. Blade Runner ne se lésine pas. Ces sources peuvent être multitudes, éclairages des néons, des phares des vaisseaux qui circulent, des fenêtres, sous les portes. Le plus impressionnant, ce sont les personnages qui évoluent dans ces décors 3D pré-calculés et qui subissent tous l'influence de ces éclairages. Ils sont arrosés de toutes parts s'il le faut. Cela permet un plus grand réalisme, les personnages se fondent effectivement dans les scènes et ne font pas "pièces rapportées".

Blade Runner s'apparente donc au jeu d'aventure, en balançant le joueur dans le Los Angeles de 2019, dans la peau de Deckard le chasseur de répliquants, au milieu d'une ville grouillante, écrasée par des tours de plus de 400 étages. Le joueur devra récupérer des indices sur d'éventuels répliquants, puis partir à leur poursuite. Ces derniers sont interdits de séjour sur la surface de la Terre, on les utilise pour travailler sur de lointaines planètes, mais certains arrivent tout de même à y revenir. Les rencontres avec les personnages et les dialogues tiendront apparemment une grande place dans le jeu, ce qui, après tout, n'est que justice, le film n'étant pas exactement un film d'action.

Les mouvements des personnages, aussi bien dans les phases de déplacement que dans les scènes de dialogues, ont entièrement été réalisés à partir de phases de Motion Capture.



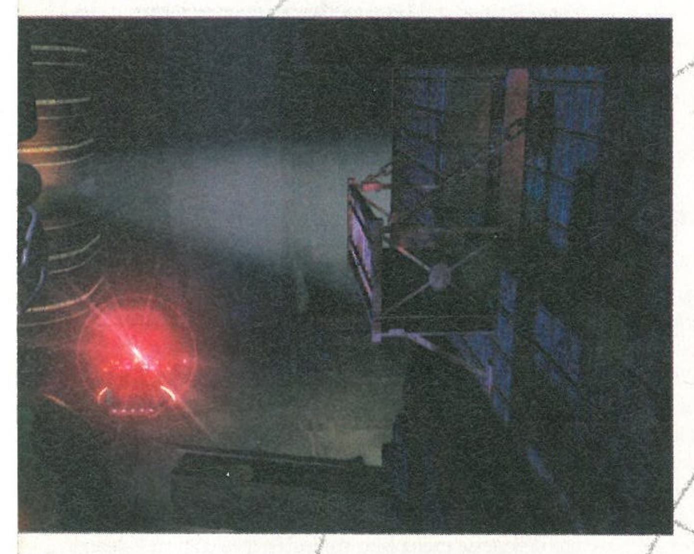






Gros Plan

Blade Runner



Je n'ai jamais vu de tortue

Leon Kowalski

Rappelons qu'il s'agit d'enregistrer les mouvements de vrais acteurs grâce à des batteries de caméras et de capteurs spéciaux, puis d'appliquer ces mouvements à des objets 3D. En l'occurrence, des personnages recalculés sur ordinateur. La technique est maintenant très largement utilisée dans les jeux, mais pas toujours avec goût ou finesse. Westwood une fois encore risque d'en surprendre plus d'un, tant les mouvements ici semblent fluides et naturels.

■ QUATRE CD

Plus de 130 lieux ont été créées pour le jeu, comme je l'ai dit plus haut, certains ont été entièrement imaginés et designés par l'équipe de Westwood. On retrouvera tout de même les endroits principaux du film et les scènes clés (l'immense pyramide de Tyrell, l'appartement de Sebastian, le test de Voight-Kampff, le vendeur de noodles...) En général, la vue reste fixe, les décors ont été pré-calculés, et seuls les personnages s'animent. Parfois malgré tout, des travellings mèneront le joueur d'un lieu à l'autre. Comme pour digérer un peu plus le cinéma dans le jeu, et prouver qu'on peut faire aussi bien, raconter une histoire avec les mêmes techniques. En fait, je ne suis pas loin de penser que le jeu sera encore meilleur que le film, intégrant ses meilleurs éléments, mais apportant une interactivité et des effets spéciaux bien plus spectaculaires. Depuis 1982, la technologie a évolué, et nos gars de Westwood ont du talent à revendre.

Ils s'en sont donné à cœur joie, d'ailleurs, puisque Blade Runner tiendra sur 4 CD-Rom. Il faut dire que les graphismes du jeu sont en 65 536 couleurs, ce qui tient beaucoup plus de place qu'en 256.

L'aspect programmation du jeu n'est pas en reste, outre la multitude des éclairages en temps réel qui constitue un véritable petit tour de force, les programmeurs de Westwood se sont concentrés énormément sur l'intelligence artificielle du jeu. Ainsi, le déroulement des événements sera-t-il le moins linéaire possible, afin de laisser au joueur un maximum de liberté. Pour que l'aventure reste cohérente, cela demande beaucoup d'astuce. En fait, tous les personnages du jeu ont leurs propres buts, leur propre agenda, qu'ils exécuteront à la lettre. Du coup, le joueur est balancé dans un monde en mouvement dont il n'est pas le centre. Du coup, le jeu s'annonce particulièrement intéressant et les enquêtes risquent d'être bien tordues..

■ BIENTOT...

Nous avons été très excités par Blade Runner, Casque Noir n'arrête pas d'en parler depuis qu'il l'a vu à l'E3. Pour être très franc, le film est pour beaucoup dans cette excitation, mais déjà l'aspect graphique du jeu que nous avons pu découvrir a de quoi secouer les plus blasés. Et puis, la réputation de Westwood Studios, leurs travaux passés, ne peuvent qu'inspirer confiance.

Le jeu sort bientôt, il est prévu pour le mois de novembre. Après deux ans d'attente, il arrive enfin. Attendez-vous à en entendre encore parler dans nos colonnes d'ici là, notamment quand nous mettrons la main sur une version jouable bien avancée.

Tous les secrets des jeux PlayStation
sont dans PlayStation Magazine Hors-Série
132 pages de codes, d'astuces
et de solutions pour tout savoir
sur vos jeux !



En vente chez votre marchand de journaux
au prix de 35 F.

Gros Plan

Deux ans après la sortie de Warcraft 2, les jeux de stratégie temps réel qui se succèdent sont piteux : pompages dérisoires et usines à gaz encombrent ma poubelle. Seuls Alerte Rouge et aujourd'hui Dark Colony (testé dans ce numéro) se sont distingués. C'est nul. Quand on pense que l'industrie du jeu tout entière lorgne sur le genre, enviant sans bien les comprendre les succès planétaires de Warcrarft 2 et d'Alerte Rouge...

Par monsieur pomme de terre



Starcraft



Pendant ce temps, Blizzard fignole dans son coin Starcraft, sa réponse à Westwood (développeur de Command & Conquer et d'Alerte Rouge). Nous en sommes réduits à observer une partie de ping-pong entre ces deux développeurs de génie, partie dont les balles sont malheureusement espacées d'un an.

■ SERVICE BLIZZARD !

À mesure qu'approche la sortie de Starcraft, il règne une tension un peu malsaine à la rédaction. Chacun planifie l'assassinat des autres. Tout le monde veut tester LE jeu : nous avons tous assisté à une démo, nous savons tous qu'il s'agira certainement d'un soft immanquable, aussi important que Warcraft 2. Starcraft ne sera pas un simple Warcraft dans l'espace, et la première grande nouveauté résidera dans les trois races jouables, aux unités, bâtiments et pouvoirs complètement différents : les Terrans, les Zergs et les Protoss.

Les Terrans sont des humains, sorte de gitans de l'espace, la race la plus familière à jouer quand on sort de Warcraft 2. Leur force résidera dans leur extrême mobilité et leur facilité d'adaptation. En cas de danger trop sérieux, les Terrans pourront déplacer leurs bâtiments principaux comme



d'immenses caravanes volantes pour investir un terrain plus clément. Les ruines d'une citée ennemie décimée ou un champ de bataille jonché de cadavres feront parfaitement l'affaire. Car si, comme les trois autres races, les Terrans tireront leurs ressources des mines, ils pourront également piller les unités détruites.

Les Zergs sont des insectoïdes. Capable de produire des unités faibles mais en très grand nombre, cette race n'utilisera aucune technologie, mais des organismes vivants. Pour fabriquer un bâtiment, par exemple, il leur suffira de déplacer une troupe à l'endroit désiré et de lui demander de muter. Le Zerg passera alors par une phase chrysalide durant laquelle il sera très vulnérable et plongé dans un coma pour finalement éclore transformé en bâtiment vivant. De la même manière, toutes les unités Zerg seront capables de muter pour acquérir de nouvelles habiletés telles que la faculté de nager ou de voler, une carapace, de nouvelles armes, etc.

Les Protoss enfin sont les grosses têtes de l'histoire. Ils sont habités de pouvoirs psychiques tels que la téléportation, l'invisibilité ou la projection de mirages (de fausses unités). Ils produiront les unités les plus puissantes et dévastatrices, mais seront limités par leur coût exorbitant en minerai.

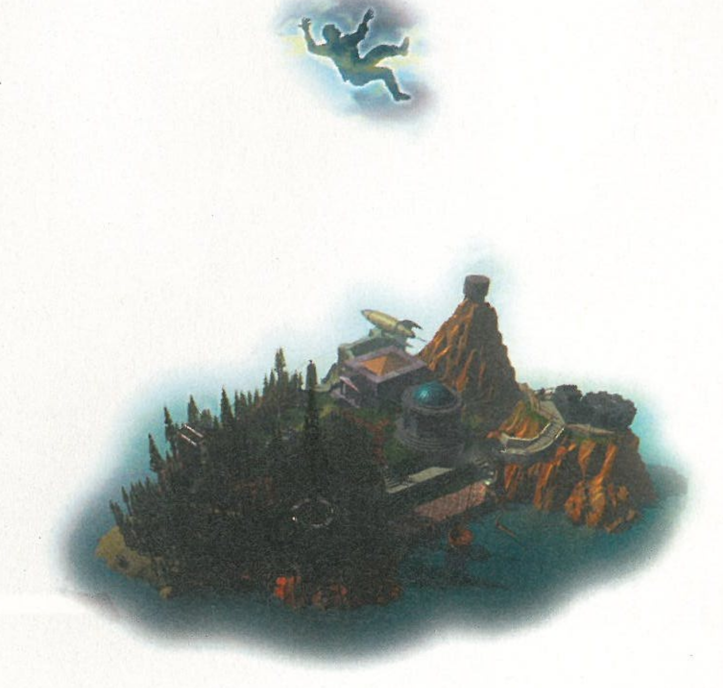
■LES COCHONS DANS LE CYBER-ESPACE... SPAAAAACE... SPAAAAACE

Bien qu'il propose évidemment trois campagnes solo (une par race), soit un total de quarante missions, Starcraft a pour vocation de devenir l'ultime jeu multijoueur – notamment via Internet.



Starcraft ne sera pas un simple Warcraft dans l'espace

MYST®



PARTENAIRES OFFICIELS





RIVEN®

LA SUITE DE MYST®

SORTIE AUTOMNE 97 SUR CD-ROM PC ET MAC.






Développé par



Édité par



DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT

© Copyright 1993, 1996 Cyan Inc. et Broderbund Software, Inc. Tous droits réservés. Myst, Riven et Cyan sont des marques et/ou des marques déposées de Cyan, Inc. Red Orb Entertainment et Broderbund sont des marques et/ou des marques déposées de Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment est une division de Broderbund Software, Inc. Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



Starcraft





Il sera possible d'y jouer par Kali ou Battlenet, et les concepteurs prévoient une flopée d'options dont une paraît particulièrement intéressante : un mode coopératif dans lequel les membres d'un même camp partageront une seule et même tribu, chacun pouvant bouger toutes les unités du camp, élever à loisir de nouveaux bâtiments, etc., exactement comme si tous les membres de l'équipe jouaient une même partie avec plusieurs claviers. Un classement mondial sera actualisé en permanence, seul et par équipe. Enfin, Starcraft devrait être bien mieux protégé contre les tricheurs que ne l'est Diablo, de par la nature même du programme et l'esprit du jeu, puisque une ligue anti-grugeurs chapeautera l'organisation... Reste plus qu'à le tester, ce jeu. Demain, je bute Bob.

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR BLIZZARD
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



Interview de Ron Gilbert, chef d'un tas de trucs chez Blizzard

Joy : Ca veut dire quoi "chef d'un tas de trucs" ?
Ron : Ca ne veut rien dire. L'organisation chez Blizzard est anarchique. On commence comme codeur, plus tard on devient graphiste, puis chef de projet. Quand on est passé par à peu près tous les postes un à un, on devient "chef d'un tas de trucs".

Joy : Pourquoi avoir attendu si longtemps pour sortir Starcraft alors que huit mois seulement séparaient Warcraft 1 de Warcraft 2 ?
Ron : D'abord parce que ca a été un cauchemar de respecter pareils délais. Ensuite parce que tout le monde nous gonflait en nous pressant de faire un Warcraft 3. Ca nous gavait.

Joy : Après les deux Warcraft puis Diablo, vous passez au développement d'une aventure. Qu'est-ce qui vous a pris ?
Ron : Ca a surpris tout le monde mais, pour nous, ca semblait très logique. On est tous des joueurs chez Blizzard, de la standardiste au P-DG et beaucoup d'entre nous ont eu un coup de foudre pour Full Throttle de LucasArts. Je trouve que l'aventure est un genre qui se meurt lentement et c'est stupide. On a voulu le dépoussiérer en prenant comme référence Full Throttle, mais en beaucoup plus long parce qu'on avait été très frustré de le finir en quelques heures.

Joy : Diablo sur Battlenet a été littéralement saboté à coups de patchs d'invulnérabilité. Même problème avec Interstate'76 d'Activision. Or une part importante de votre travail sur Starcraft concerne la jouabilité via Internet. Vous n'avez pas peur que les hackers pourrissent les sites ?
Ron : Un peu. Pourtant, on a tiré beaucoup de lecons de l'expérience Diablo. Starcraft sera bien plus complexe à pirater. Mais c'est toujours possible et, comme il suffit d'un pirate pour tout faire foirer, nous avons pris une seconde sécurité en créant une ligue anti-gruge qui sera là pour détecter les tricheurs. On a aussi créé tout un système de classement, d'équipes, de ligues qui devrait générer un esprit fair-play et souder les vrais joueurs contre les utilisateurs de hacks.

Joy : Dernière question à laquelle vous n'allez pas répondre : quel sera votre prochain jeu ?
Ron : Gagné !

Propos recueillis par monsieur pomme de terre

Warcraft Adventures : Lord of the Clan

Quand les gars de Blizzard ont entrepris de développer le premier Warcraft, tout le monde s'est foutu de leur gueule, parce que les jeux de stratégie ne se vendaient plus. Aujourd'hui, Blizzard s'intéresse à un genre qui se meurt : le jeu d'aventure. Personne ne moufte plus.

Par monsieur pomme de terre



Warcraft est à Blizzard ce que Star Wars est à Lucas : un gros morceau, une pièce centrale. Il n'était donc pas question de trahir l'univers déjà existant. Lord of the Clan se situera historiquement juste après Beyond the Dark Portal. Vous retournerez dans la familière contrée d'Azeroth dans la peau de Thrall, un jeune orc en esclavage depuis son enfance chez les humains. Mais, comme Ayrton Senna, un grand tournant attend Thrall, qui le mènera à la tête du peuple des orcs, pour le libérer du joug des humains.

100 % PUR ORC

Lord of the Clan sera une aventure vraiment marrante (en tout cas, ce que j'en ai vu m'a fait marrer). C'est crado, ça ne se prend jamais au sérieux. Avant de se lancer dans l'écriture du scénario, les auteurs ont commencé par dresser une liste de tout ce qu'ils ne voulaient plus jamais voir dans une aventure. En tout premier lieu venaient les puzzles. Pour avancer, on nous épargnera enfin les masterminds, pendus et autres taquins qui, depuis 7th Guest, polluent les jeux du genre. Non, pour progresser, il faudra entrer dans l'histoire, dans la peau d'un orc.

Question graphisme, Blizzard n'a pas lésiné sur les moyens : cinquante dessinateurs d'une boîte de dessins animés ont planché sur le projet pendant un an. Le résultat est là, sous vos yeux. Enfin, partiellement... Imaginez que ça bouge.

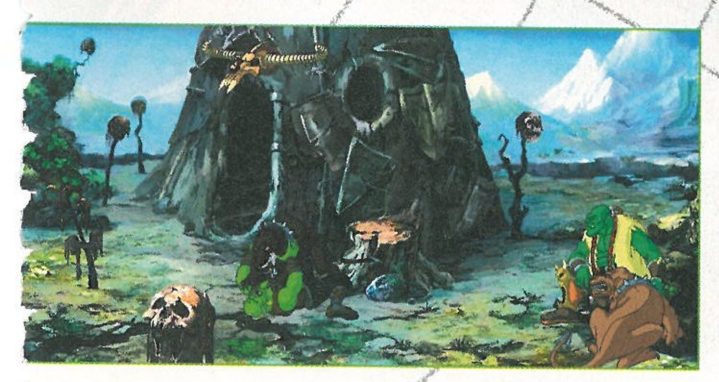
GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR BLIZZARD
ÉDITEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE











IMPERI

A LA CONQUETE DU MONDE

Vous êtes dirigeant de votre propre pays. D'une main experte, gérez vos ressources humaines, votre économie, vos explorations, vos manoeuvres diplomatiques et vos conquêtes militaires. La victoire est à ce prix.

Ce jeu de stratégie multi-facettes vous donne la chance de réaliser ce que peu dans l'Histoire ont osé faire: unifier le Monde sous les commandes d'un seul leader.

IMPERIALISME

POUR VOUS, LE MONDE EST A PORTEE DE MAINS.

OFFER SHEET
Loke Colony offers 2 units of Timber @ $112 / unit.
Purchase 0 units
No more offers of Timber
REJECT
ACCEPT

SSI

ALISME

- •7 JOUEURS EN RESEAU
- • POUR LA PREMIERE FOIS AU MONDE: WARGAME, GESTION ET STRATEGIE SONT REUNIS DANS UN SEUL ET MEME SUPERBE JEU!!!!

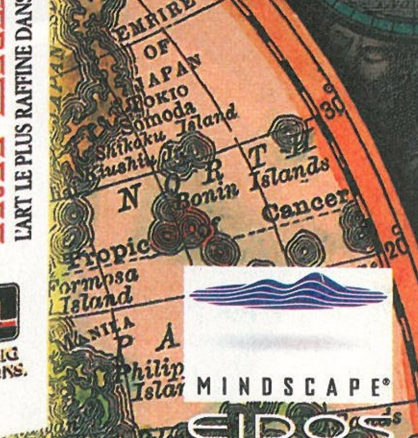






IMPERIALISME
L'ART LE PLUS RAFFINE DANS LA CONQUETE DU MONDE

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



Part of the Eidos group of companies

© 1997 Strategic Simulations, Inc. une entreprise Mindscape. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Mac est une marque de Apple Computer, Inc.

Gros Plan

En 1989, Bullfrog, jeune société de développement britannique inconnue du grand public, faisait paraître Populous. Un concept complètement novateur à l'époque. Coup de maître : Populous et ses suites allaient propulser les grenouilles au firmament du jeu vidéo. Aujourd'hui, le plus grand jeu d'expérience divine revient à la charge, entièrement refondu et doté de capacités multijoueur.

par Iansolo



Populous 3,



lors, ça y est. Après avoir revisité Syndicate avec Syndicate Wars, Bullfrog se décide à boucler la trilogie Populous. Juste retour aux sources pour un programme plébiscité par la critique et les joueurs. Qu'est-ce qu'on a pu en excaver, du terrain, quand même sur Atari (c'était un peu l'ancêtre de Dungeon Keeper finalement). Et les bruitages gluants, quand on lançait le sort de marécages sur les p'tits gars d'en face. Et pis avec Populous 1, on pouvait jouer en link avec un pote. Une caractéristique rare à l'époque, partagée avec l'inénarrable Stunt Car Racer de Geoff Crammond. Ouaip, c'était le bon temps. Avec Populous 3, les plus jeunes d'entre nous peuvent s'apprêter à virer mégalo.

■ BANDEU DEU MÉCRÉANTS

Alors comme ça, vous avez l'ego qui enfle ? Vous vous prenez pour Dieu ? Avouez que le bon croyant, docile et fervent à la prière ne court pas les rues. Ça devient carrément dur de faire ses courses au Parthenon. Y a plus que de l'intégriste sous cellophane. Alors Populous 3 s'amène à point nommé. Et il n'est pas venu tout seul. Sur le CD, on trouvera tout plein de bons gogos prêts à édifier des cathédrales pour chanter nos louanges. Des ronhubbardés crédules désireux de s'immoler en place publique. Nous ne connaissons pas encore toutes les caractéristiques du programme. Peut-être que le joueur pourra choisir la tronche de la sombre divinité cosmique qu'il contrôlera. Oui, peut-être. En tout cas, on disposera d'âmes immortelles, de réincarnations et de très pieuses récompenses (par exemple un slip du Pape, à peine porté, avec logo de la Saint-Barthélémy en écusson, enfin je crois). Ces crétins de croyants, faudra bien les tenir en main, oui, pour qu'ils s'élèvent de leur fange initiale et servent notre image. On leur indiquera le bon chemin par des manifestations de toute puissance. On pourra ainsi modifier le terrain d'un coup d'index divin, balancer tout plein de sortilèges pyrotechniques. Le genre de truc qui impressionne bien les croyants. Alors les disciples s'agiteront frénétiquement dans leurs petites vies misérables, ils édifieront des petites cabanes de plus en plus évoluées, des villages entiers regroupés autour d'une idole, des colonies lointaines pour propager la sainte parole. C'est d'ailleurs à ce moment-là qu'ils s'en prendront plein la gueule. Ils se feront cartonner par d'autres illuminés cœur et âme dévoués à une autre divinité. L'ordinateur ou d'autres joueurs humains. Enfin, divins...

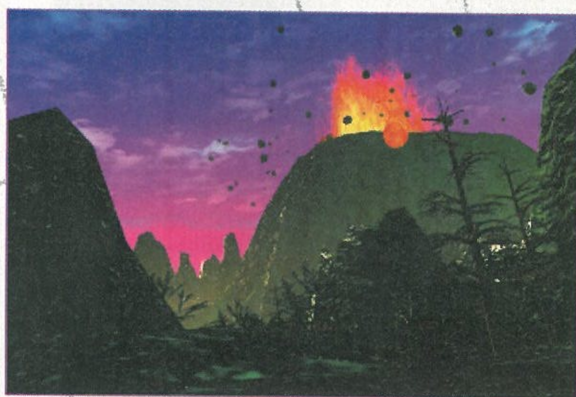


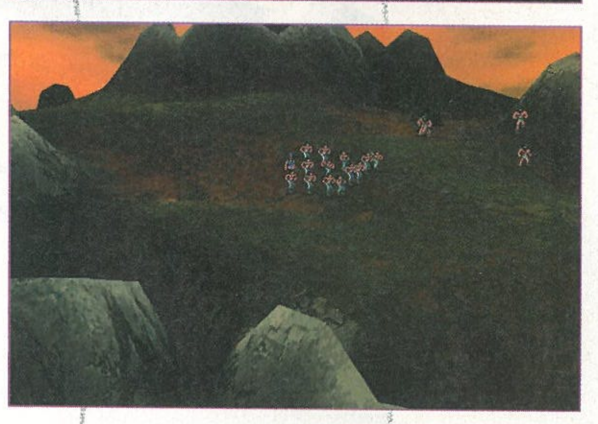
■ VUE D'EN HAUT, LA TERRE EST RONDE

Eh oui, comme dans Populous 1, le joueur devra se mesurer à d'autres dieux. Il pourra envoyer ses ouailles le faire à sa place ou affronter directement l'adversaire, en combat singulier. "Hé, Zeus, je t'y prends encore à tourner autour de Vampirella. Sois sur le Champ de Mars demain à l'aube que je te fasse ravaler tes insultes à coups de triphasé !" Évidemment, la technique a bien progressé depuis Populous 1, et le mode multijoueur regroupera plus de deux joueurs. Peut-être quatre. Peut-être plus, on sait pas encore. Deuxième évolution de taille : le graphisme. Matez donc les dernières photos que nous avons reçues. C'est marrant : pour la première fois dans un jeu, l'horizon est courbe. C'est vrai qu'on y voit mieux en vue de haut. D'ailleurs, on pourra choisir entre une perspective normale ou une vue aérienne du monde dans son intégralité.

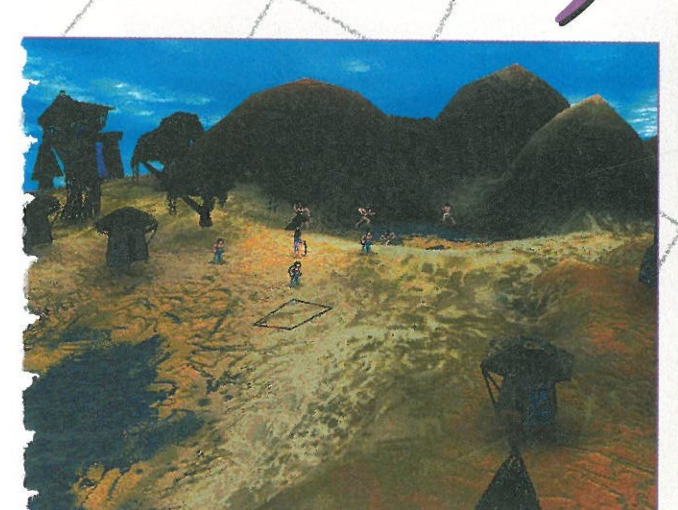
Vous vous en doutez, nous n'avons fait qu'effleurer les caractéristiques de Populous 3. Le but était de présenter les grandes lignes et de vous faire admirer les superbes images tirées du jeu. Il devrait sortir chez Electronic Arts avant la fin de l'année. Dieu, que le temps est long !

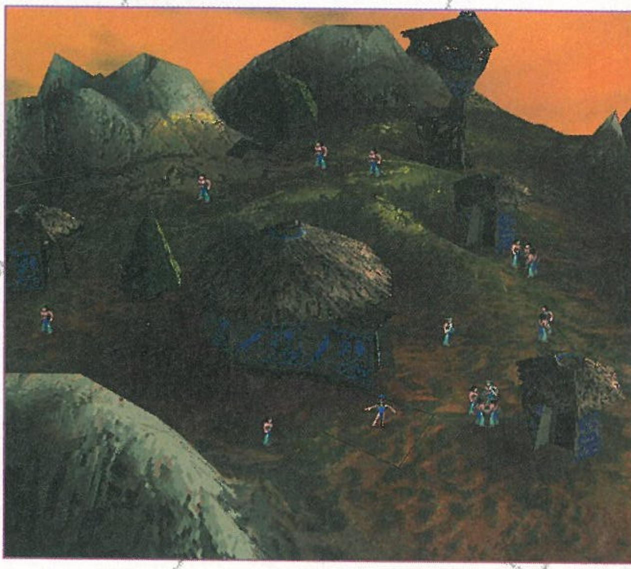


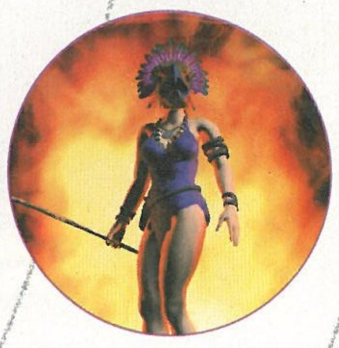




un jeu divin





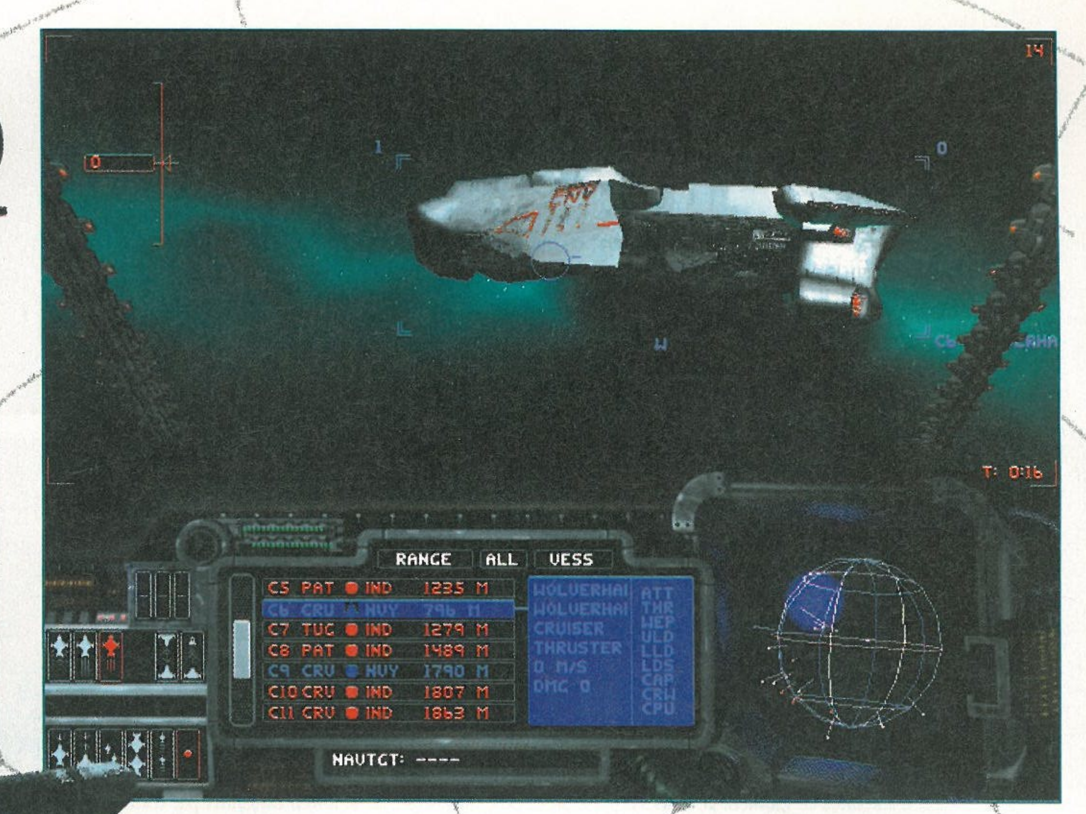


GENRE JEU D'EXPÉRIENCE DIVINE
DÉVELOPPEUR BULFROG
SORTIE PRÉVUE AVANT LA FIN DE L'ANNÉE

Gros Plan

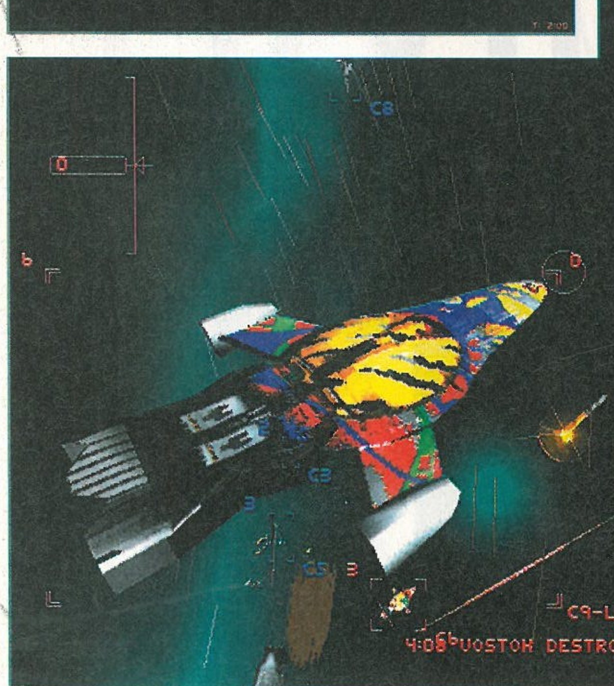
Comme la nature fait bien les choses, le mariage d'Ocean et d'Infogrames se concrétise par d'heureux événements. DID nous concocte F22 ADF, HEXplorer est en preview ce mois-ci et voici un planning (non exhaustif) des naissances à venir.

Par monsieur pomme de terre



Explorons, sans Les mystè d'









I-War

Cousteau res Ocean



nutile de tergiverser, ce que j'ai vu m'a impressionné. I-War s'imposera vraisemblablement dès sa sortie comme la nouvelle référence en jeux de combat spatial. C'est pas tous les jours que je me mouille dans un "work in progress" mais aujourd'hui il fait trop chaud. Hop, je plonge.



■TRANSPORT EN COMMUN : LE DÉBUT DE LA FIN

Le futur craint. On commence à en avoir l'habitude. Partis de la Terre, les humains essaiment tel l'herpès fulgurant, tissant un gigantesque empire galactique grâce à deux inventions majeures : des propulseurs permettant de voyager à la vitesse de la lumière, ainsi que des portes de l'espace qui téléportent les vaisseaux d'un bout à l'autre de l'univers. Les ennuis commencent avec l'apparition de rebelles qui réclament leur indépendance vis-à-vis de l'Empire terrien. C'est le début de notre première grande guerre civile à l'échelle galactique, stupide et meurtrière, sans gentil ni méchant. Vous voici aux commandes d'un vaisseau loyaliste. Le jeu commence. Il va falloir tuer de pauvres gens.



■POURQUOI I-WAR SERA LE MEILLEUR*

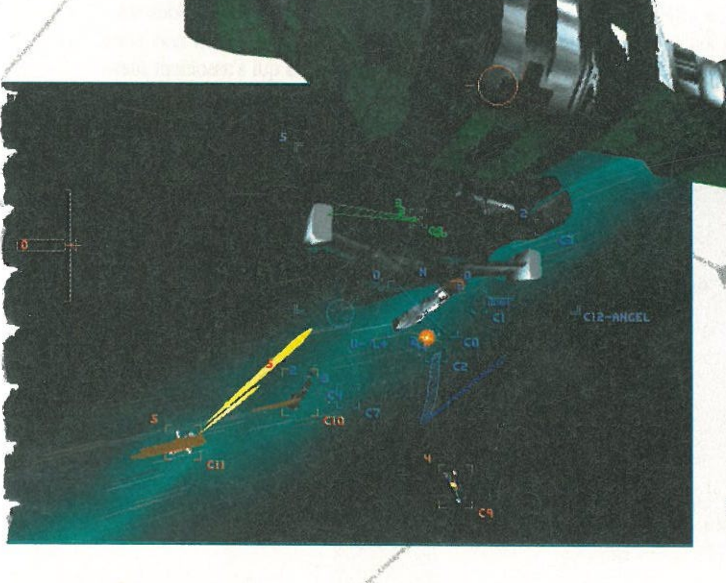
La première volonté des créateurs d'I-War a été de façonner un univers futuriste cohérent sans trop d'aberrations scientifiques. L'immense carte du jeu comporte 4 000 étoiles, 2 500 planètes et lunes, toutes gravitant à leurs coordonnées exactes, dispersées dans un rayon de cent années-lumière. Si l'on zoome vers le centre de la carte, on y trouve notre Terre, sa lune, toutes les autres planètes, et quelques stations orbitales qui ne tarderont pas à apparaître dans notre ciel, bientôt, dès qu'on aura réparé Mir, dans quelques siècles. Derrière chaque subtilité des scénarios, chaque détail des scènes cinématiques, on comprend que les scénaristes sont non seulement des fans de science-fiction, mais aussi de science tout court. Le vaisseau que l'on commande est divisé en 34 organes vitaux interdépendants, ce qui permet, quand on subit des dégâts, de simuler une infinité d'avaries différentes. Pour les déplacements de vaisseaux, ils ont utilisé des modèles physiquement corrects. Idem pour les collisions et les interactions gravitationnelles. Mais tandis que je prends les commandes pour m'essayer à un petit duel dans l'espace, je signale à l'un des créateurs de I-War que dans l'espace, c'est pas comme dans son jeu : on n'entend pas les explosions. Il se marre et me répond : "C'est quand même un jeu vidéo, on n'allait pas mettre de la musique classique comme dans '2001 l'Odyssée de l'espace'."

■LA GRANDE VIE SUR UNE PETITE MACHINE

Derrière toutes ces volontés de réalisme se cache un moteur graphique d'une puissance étonnante. Sans accélération 3D, I-War devrait fonctionner impeccablement sur un Pentium 133 malgré une pléthore d'effets de lumière, malgré la 3D temps réel texturée, malgré des dizaines d'objets affichés simultanément. Pas de miracle derrière tout cela : l'équipe de développement, composée de six personnes seulement, a participé au codage d'EuroFighter 2000, un des meilleurs simulateurs de vol de tous les temps. Toutes les missions seront liées entre elles pour former une campagne inspirée de la guerre d'Indépendance des États-Unis. Dans I-War, il ne sera pas impératif de réussir les missions. Si vous ratez, vous ratez, l'histoire continue quand même, et plusieurs fins différentes seront prévues, selon les choix que vous prendrez. Libre à vous de recommencer une mission tant que vous n'avez pas parfaitement rempli toutes les conditions de victoire. Libre à vous aussi de vous replier comme un lâche devant un ennemi surnuméraire et d'assumer votre échec.

Il fait chaud et I-War n'arrivera qu'avec la pluie. Alors, j'attends la pluie.

**Enfin, je crois.*

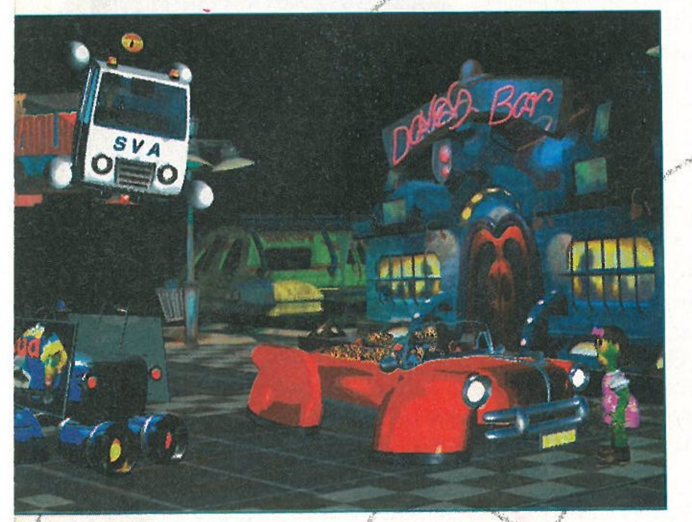


GENRE
COMBAT SPATIAL
ÉDITEUR
OCEAN
DÉVELOPPEUR
PARTICLE SYSTEMS
SORTIE PRÉVUE
NOVEMBRE 97



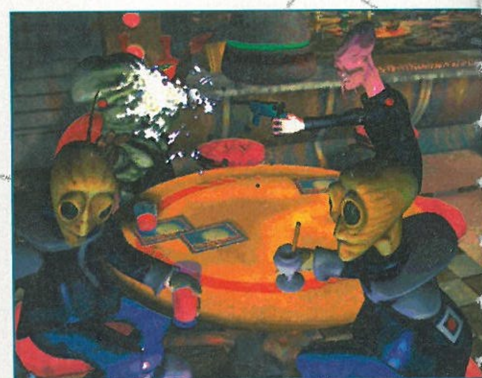
Gros Plan Les mystères d'Ocean

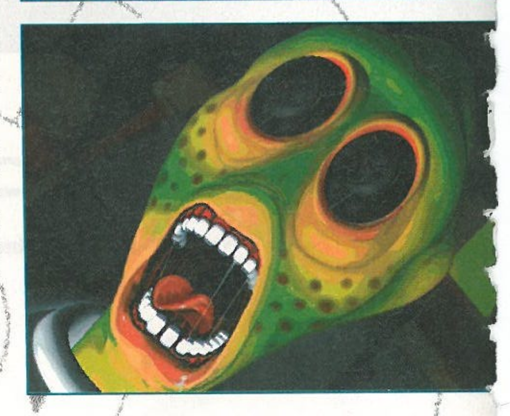
The Feeble Files



GENRE AVENTURE
ÉDITEUR OCEAN
DÉVELOPPEUR ADVENTURE SOFT
SORTIE PRÉVUE NC

Un monde merveilleux à la "1984" !





Nombre de vieux briscards du jeu de rôles sur table se souviennent de Paranoïa. On y incarnait un pauvre gars dans un monde merveilleux à la "1984". Tout l'univers était régi par un ordinateur dont la directive première était de rendre les humains heureux, par tous les moyens. D'abord, bon bougre, l'ordinateur utilisait l'humiliation, le chantage, les menaces pour obliger les gens à être joyeux mais très vite il s'agaçait et liquidait les contrevenants n'arborant pas le large sourire réglementaire. C'est un vieux jeu, mais l'idée n'a visiblement pas été perdue pour tout le monde.

Adventure Soft, à qui nous devons les excellents Simon the Sorcerer I & II (le troisième volet est prévu pour début 98), a repris à son compte les grandes lignes de cet auguste jeu en transposant l'univers halluciné de Paranoïa dans l'espace. Dans cette nouvelle aventure, vous entrerez donc dans la peau verte d'un pauvre gars de l'espace qui prendra la tête d'une rébellion dont on nous promet qu'elle sera la plus pathétique de l'histoire de la galaxie.

Pilgrim



GENRE AVENTURE
ÉDITEUR OCEAN
DÉVELOPPEUR INFOGRAMES MULTIMÉDIA
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE

C'est un "best-seller" au top des ventes depuis des lustres. Ça s'appelle "Le Pèlerin de Compostelle" d'un certain Paulo Coelho, lui aussi super connu pour avoir écrit "L'Alchimiste". Bref, ce célèbre Paulo Coelho a lui-même adapté son roman en scénario pour cette aventure.

Pilgrim sera un jeu historique extrêmement bien documenté, limite encyclopédique, qui nous catapultera en l'an de grâce 1208, année mystique des croisades, des chevaliers errants, des templiers renégats. Les illustrations du jeu, nous les devrons à Moëbius, qui n'est pas un inconnu non plus. Bon, ne reste plus qu'à attendre le produit, histoire de voir si des gens super connus qui s'associent réussiront à créer un jeu super connu.







CARMAGEDDON

PLUS GORE, TU MEURS !

LA COURSE LA PLUS SAUVAGE JAMAIS ORGANISÉE DANS L'UNIVERS DU JEU VIDÉO!







Créator

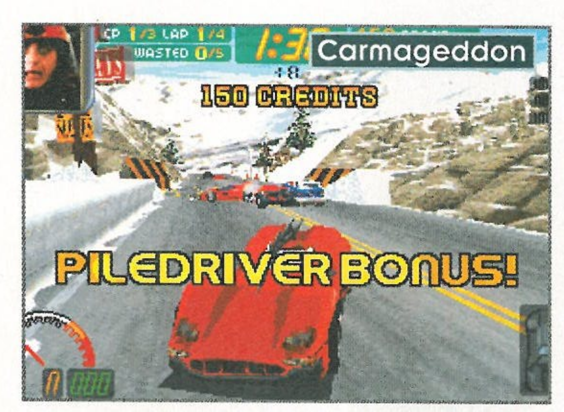


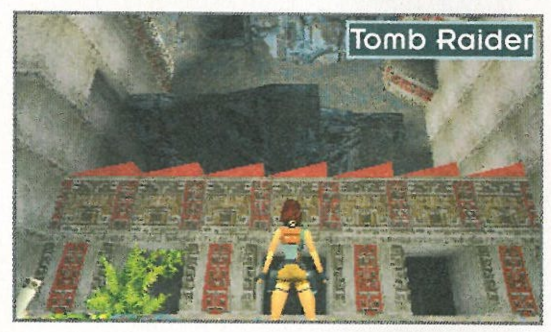


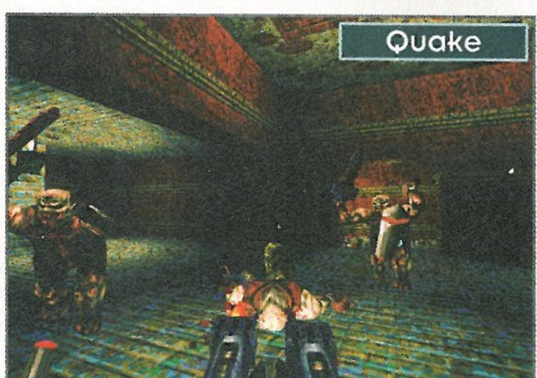




Le JEU du JEU


Carmageddon


Tomb Raider


Quake


Mechwarrior 2

L E T O P P C

STRATEGIE	
DUNGEON KEEPER	BULLFROG
C&C : ALERTE ROUGE	WESTWOOD
HEROES OF M&M 2	NEWWORLD
X-COM3, APOCALYPSE	MYTHOS
WARCRAFT 2	BLIZZARD
CIVILIZATION 2	MICROPROSE
AVENTURE	
TITANIC	CYBERFLIX
ZORK NEMESIS	INFOCOM
SPYCRAFT	ACTIVISION
HARVESTER	DIGI FX
ARCADE/ACTION	
TOMB RAIDER	CORE DESIGN
DUKE NUKEM 3D	APOGEE
SCREAMER 2	GRAFFITI
QUAKE (OPENGL)	ID
CARMAGEDDON	STAINLESS/SCI
MOTO RACER	DELPHINE
SIMULATION	
INTERSTATE'76	ACTIVISION
COMANCHE 3	NOVALOGIC
GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	ACTIVISION
PRIVATEER 2	ORIGIN
EF2000 (PATCHÉ)	DID
FLIGHT SIMULATOR 6.0	MICROSOFT
ROLES	
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO	BLIZZARD
WARGAME	
M.A.X.	INTERPLAY
STEEL PANTHERS 2	SSI
HARPOON 97	I-MAGIC
CLOSE COMBAT	MICROSOFT

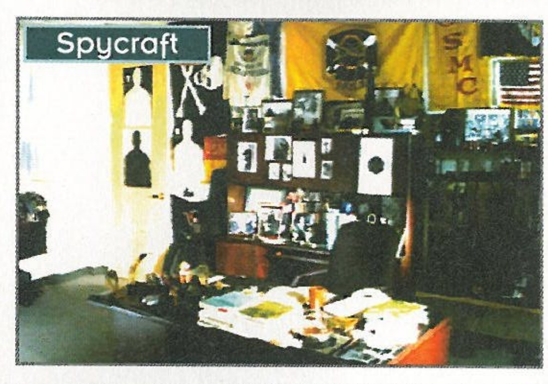
L E T O P M A C

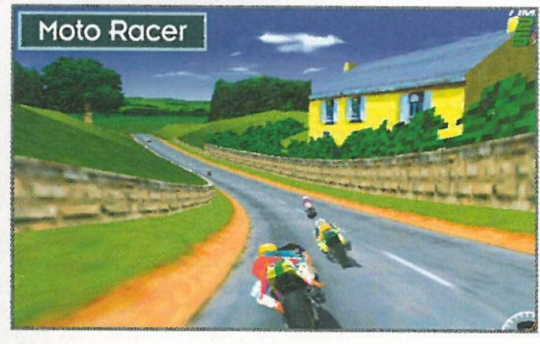
MECHWARRIOR2	ACTIVISION
COMMAND & CONQUER	WESTWOOD
WARCRAFT2	BLIZZARD
SPYCRAFT	ACTIVISION
A10 OVER CUBA	ACTIVISION
WORMS	TEAM 17

L'E T O P P R E V I O U

RIVEN/RÉFLEXION	CYAN
ULTIMA ONLINE/RÔLES/ON THE NET	ORIGIN
FUN TRACKS/ARCADE	USD
F1 RACING/SIMULATION	UBI SOFT
AGE OF EMPIRES/STRATÉGIE	MICROSOFT
STARCRAFT/STRATÉGIE	BLIZZARD
JEDI KNIGHT/ACTION	LUCASARTS


Interstate'76


Spycraft


Moto Racer


Warcraft 2

Le mode d'emploi Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa . Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



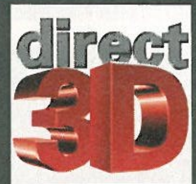
Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



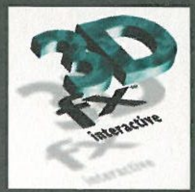
CD-Rom démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)



Utilise le MMX



Fonctionne sous DOS

Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel

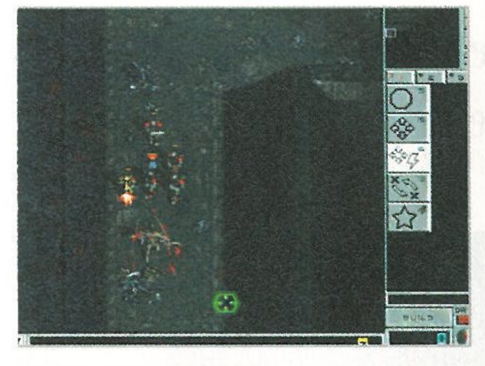


J'exècre Pierre Perret. La simple audition du "Zizi" ou du révoltant "Ah, les jolies colonies de vacances" provoque chez moi toutes sortes de symptômes alarmants comme l'apparition de cloques blanches partout sur la peau. C'est important et j'y reviendrai.

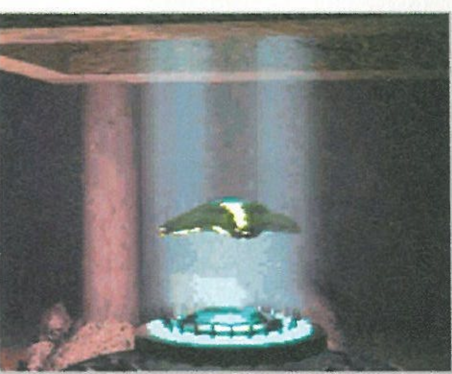
Dark Colony



Stratégie temps réel - Tout public - PC CD-Rom







▲ Certaines cartes recèlent des ruines appartenant à une civilisation extraterrestre disparue. En les explorant, on y découvre parfois des troupes inédites dont il faudra comprendre les fonctions.▼



La première chose que j'ai faite, c'est grommeler. Quand on me file un clone de Warcraft à tester, je suis toujours plein d'espoir et, très vite, le CD vole, décrit une courbe parfaite, et va rejoindre dans ma poubelle ses copains les autres clones foireux. C'est donc méfiant que j'ai d'abord apprécié la très belle, marrante, violente, scène cinématique d'intro. Mais d'emblée, l'histoire m'absorbe : des extraterrestres, les fameux Petits Gris, vivent discrétos parmi nous. Mis à part un regrettable incident de parcours en 1947 à Roswell (le pilote de la soucoupe volante avait été pris de violentes convulsions peu de temps après que le copilote ait siffloté "La Petite Kurde" de Pierre Perret), voilà quelque temps déjà que les Petits Gris nous observent en secret, nous jugent, nous ont condamnés. Leur destin est merdique. Leur planète mère a sauté lors d'une catastrophe naturelle. Ils nous auraient bien tous exterminés pour nous chourrer la nôtre, mais sans le savoir, en transformant la Terre en poubelle géante, nous l'avons rendue invivable pour eux. Alors ils ont squatté Mars en douce. Mais voilà, nous, les pollueurs d'humains, on a découvert une extraordinaire source d'énergie sur Mars justement, et nous voilà qui débarquons avec nos belles tracto-pelles pour faire de la planète rouge une nouvelle grande décharge galactique.



▲ Votre leader acquiert des pouvoirs en montant en grade. Il peut galvaniser ses troupes en poussant un cri de guerre ou demander des renforts aéroportés.

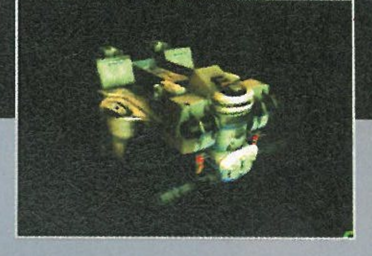


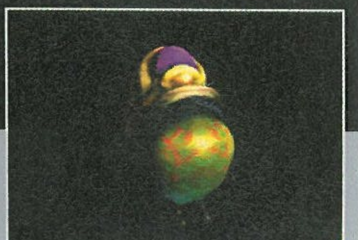
D'emblée l'histoire m'absorbe : voilà quelque temps déjà que les Petits Gris nous observent en secret, nous jugent, et nous ont condamnés.

Ah, les jolies colonies de vacances

Comme dans Warcarft et Command & Conquer, les différences entre unités des deux camps adverses sont infimes. Chaque unité terrienne trouve son pendant côté alien.

Extracteur. Sert à extraire l'énergie des volcans pour la transmettre à la base. Une unité fragile, non armée et très chère.









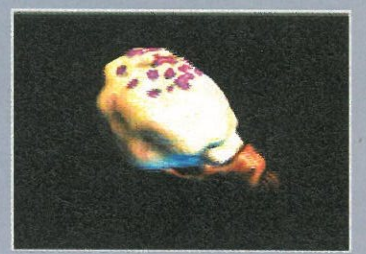
Fantassin. C'est l'unité de base. La moins onéreuse à produire mais évidemment la moins puissante. Attention, les fantassins peuvent tirer sur des unités aériennes.





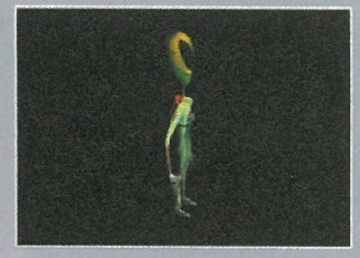
Bipodes. Portée de tir, armure et puissance de feu supérieures à celles du fantassin. Par contre, l'unité coûte deux fois plus cher et est incapable de tirer sur une cible aérienne. Attention, l'équivalent des bipodes chez les aliens est un monstre carapacé, redoutable au corps à corps mais inoffensif à distance.



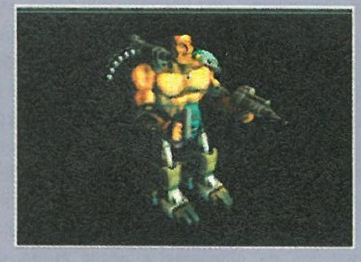


Mine. Un système intéressant et facile d'utilisation : contrairement à celles d'Alerte Rouge, ces mines ne sont pas posées par un véhicule mais sont elles-mêmes des unités mouvantes. Désignez un endroit, la mine s'y dirige, s'y enterre automatiquement et explose à chaque passage d'ennemi (non volant), s'infligeant au passage des dégâts à elle-même. En moyenne, une mine peut exploser trois fois avant d'être détruite.





Réparateurs. Unité volante non armée, capable de s'autoréparer et, bien sûr, de réparer toute autre unité. La réparation est gratuite, mais dure assez longtemps. Très pratique pour faire des repérages.



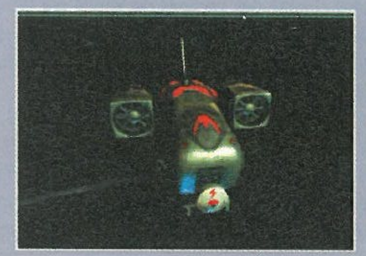


Assassin. Un fantassin gonflé aux hormones et à la cybernétique, capable de tirer à très longue portée avec une puissance terrible. Une unité chère et relativement fragile.





Artillerie. Unité pouvant tirer à longue portée et en "indirect", c'est-à-dire sans avoir de ligne de vue avec l'objectif. Ses obus font aussi des dégâts tout autour de leur point de chute.

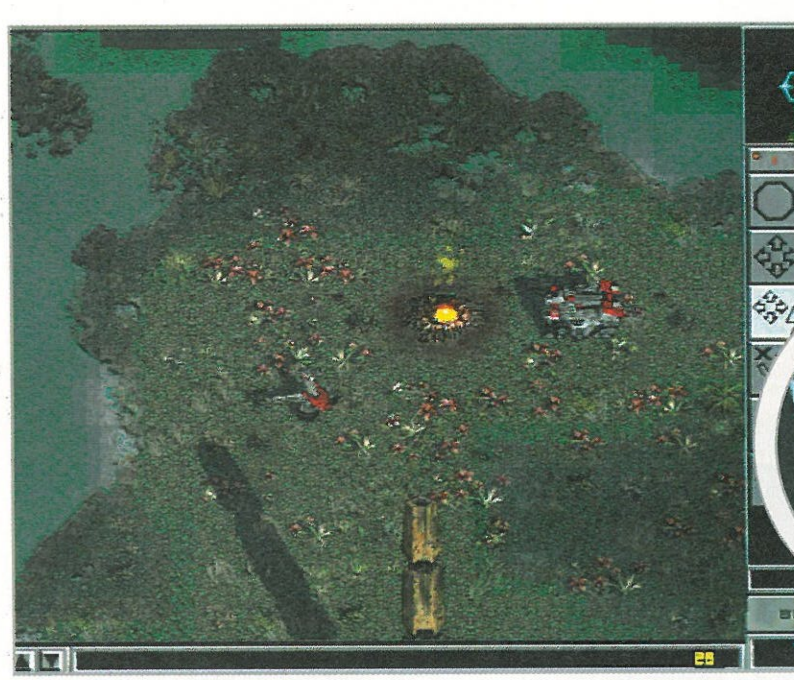




Bombardier. Unique unité volante du jeu, les bombardiers sont dévastateurs, mais chers et fragiles.



Tourelle. Indispensable pour construire une position défensive, les tourelles présentent néanmoins deux inconvénients majeurs : elles ne sont opérationnelles qu'une fois déployées et, à partir de ce moment-là, elles ne peuvent plus être déplacées.



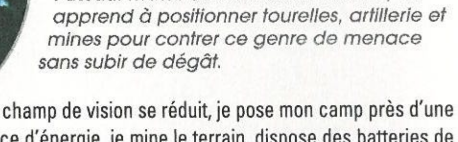
▲ Les ressources sont matérialisées par ces volcans. On pose dessus un extracteur qui transmet l'énergie à la base. Fini les allers-retours de moissonneuses.

REMARQUE
Un petit Pentium suffit à faire tourner le programme.En ces temps de course à l'armement, c'est assez rare pour être signalé.

Je fais mon petit calcul : deux races qui se détestent, une source d'energie fantastique, un terrain de bataille vierge... Tous les éléments du clone de Warcraft ou Command & Conquer sont une fois de plus réunis. Reste que mes doutes persistent : je n'ai encore jamais joué à un clone potable...

Ouvrez, ouvrez la cage aux oiseaux

Je zappe assez vite le mode tutorial, bien fait, sept missions pour chaque camp, mais je connais la chanson : un clone est un clone, et je passe donc directement à la campagne. Je commence par jouer le camp des humains. C'est magique, je marche, retrouve des sensations du jeu UFO, et ce grâce à deux excellentes idées : la première, c'est que le leader que l'on incarne est matérialisé sur le champ de bataille. Il acquiert de nouveaux pouvoirs au fur et à mesure qu'il monte en grade, comme "galvaniser ses troupes" ou "demander des renforts aéroportés". Quand il est blessé, un engin de secours vient le récupérer. Il ne réapparaît à nouveau sur le théâtre des opérations qu'après un certain laps de temps. Du coup, on se sent bien plus impliqué dans la partie. L'autre idée lumineuse, c'est que, à l'inverse de la nôtre, la vue des Petits Gris est meilleure de nuit que de jour. Le jour, je progresse sans rencontrer personne. À la tombée de la nuit, comme mon champ de vision se réduit, je pose mon camp près d'une source d'énergie, je mine le terrain, dispose des batteries de tourelles-missiles et c'est l'attente. La musique passe d'un "hard-core" martial à une "jungle" lancinante sur fond de cris d'oiseaux nocturnes. Tout devient calme. Les Petits Gris restent invisibles ; il fait très sombre. Et puis en voilà un qui pointe sa bobine d'X-File. Je ne le vois qu'au tout dernier moment, bien après que mes hommes l'aient lourdement assaisonné de plomb. Trop facile. Juste un éclaireur. Maintenant, je suis repéré. Le gros de leurs troupes va bientôt passer à l'assaut.

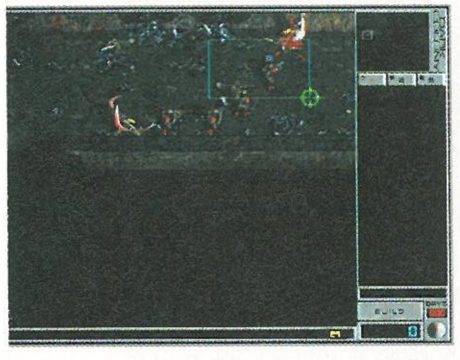


▲ Une des premières tactiques gagnantes : l'assaut massif de fantassins. Très vite, on apprend à positionner tourelles, artillerie et mines pour contrer ce genre de menace sans subir de dégât.

Tonton Christobald est revenu !

Quoiqu'elle me semble légèrement supérieure à celle de Warcraft 2 et même d'Alerte Rouge, l'intelligence artificielle de Dark Colony reste inférieure à ce que l'on pourrait attendre aujourd'hui. Pas question de repli, d'encerclement, ou d'attirer l'ennemi dans un piège : l'ordinateur se contente une fois de plus d'attaques brutales, par vagues. Par contre, je n'ai jamais surpris aucune de mes unités en flagrant délit de "je prends un détour débile et cours droit au suicide pour rejoindre le point de ralliement". Pour éviter les ennuis, on peut même leur tracer un chemin à l'avance. Pour ce qui est des ressources, plus question de moissonneuses ou d'allers-retours incessants de paysans. On pose un extracteur sur un gisement et c'est tout. L'énergie est transmise à distance, et les sous rentrent automatiquement. Toujours dans le but de simplifier la vie aux joueurs et pour qu'ils se concentrent principalement sur la stratégie, plus question de bâtiments à poser et de villes construites n'importe comment. On dispose d'une base centrale, et des modules viennent s'y ajouter comme des portions de Vache qui Rit dans une boîte vide. C'est simple, et c'est justement cette simplicité qui m'a séduit dans Dark Colony : on retrouve l'exaltation des premières parties de Warcraft.

Dark Colony a beau être techniquement vieillot (pas de 3D, pas de zooms, pas d'effets de lumière, et une IA assez bornée), l'interface est bien pensée : à peu près rien n'a été oublié. On peut bien évidemment régler la vitesse, créer plusieurs groupes et rappeler ces sélections en tapant un chiffre. Il y a pas mal d'autres raccourcis-clavier très pratiques. La possibilité d'acheter des "up-grade" pour améliorer les caractéristiques de ses troupes élargit les possibilités stratégiques. Les scénarios, quinze pour chaque camp, sont d'une durée de vie honorable sans être fatigants et trop répétitifs. Il y







▲ L'interface est pratique. Il est possible de créer jusqu'à dix groupes d'unités, de les rappeler en tapant un chiffre (comme dans C&C). Mais, mieux que dans Alerte Rouge, ces groupes distincts peuvent avoir des unités en commun, ce qui permet de très belles manœuvres de tenailles par exemple. ▶

Votre base est constituée d'un mât central autour duquel viennent s'ajouter des modules (extensions qui permettent de fabriquer de nouvelles troupes, upgrade...).



C'est sa simplicité qui m'a séduit dans Dark Colony : on retrouve l'exaltation des premières parties de Warcraft.

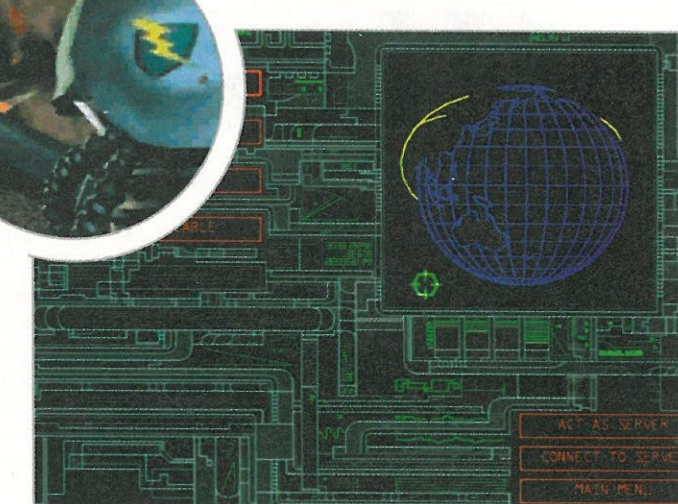
a même de petites missions spéciales – du genre : "vous êtes prisonnier d'une base alien, il faut vous échapper" – qui font sortir de la routine. À vue de nez, un bon joueur devrait finir ça en une semaine, un joueur moyen en deux fois plus de temps. Ça reste un peu court à mon goût. Autre reproche, les missions ne sont pas aussi fouillées et scénarisées que dans Alerte Rouge. Néanmoins le jeu est riche, fignolé.

Bernard Pivot

Oui, peu de gens le savent, mais Pierre Perret a aussi écrit une chanson sur Bernard Pivot, irréparable atteinte au bon goût et à l'harmonie, preuve irréfutable que si Dieu existe, il n'écoute pas RTL. Tout ça pour vous parler du jeu en réseau – ce qui, je le concède, est assez éloigné du sujet. C'est la partie la plus intéressante de Dark Colony. Il sera possible d'y jouer en réseau local, par modem et par Internet, jusqu'à huit sur une même carte. Plus question d'IA poussive. L'adversaire est maintenant humain, vicieux, forcément surprenant. La panoplie variée des unités (reportez-vous à l'encart "Ah, les jolies colonies de vacances") ouvre un très large champ stratégique. Mais c'est surtout l'alternance du jour et de la nuit qui donne à la sauce un piment inédit. On est obligé de passer successivement d'une phase défensive à une phase offensive. C'est passionnant, et éprouvant pour les nerfs. Il y a aussi les reliques extraterrestres, l'équivalent des caisses dans Command & Conquer. Elles recèlent des troupes nouvelles dont il vous faudra découvrir les fonctions. Ah oui, presque le plus important : on peut jouer en multijoueur avec un seul CD et, ça, c'est remarquable. Nous aborderons les différentes stratégies dans le détail le mois prochain dans la rubrique Réseau.



Point stratégique important, surtout en réseau, il est possible de se cacher dans le décor, genre dans un buisson ou derrière un arbre. D'autre part, les aliens se confondent facilement avec le décor... tant qu'ils ne bougent pas.



En réseau, un seul CD permet de jouer jusqu'à huit... une vraie bouffée d'air frais.

Voilà, j'ai adoré ce jeu presque sous toutes ses coutures, mais... je me dirigeais vers le bureau de Moulinex pour lui raconter tout ça quand Bob Arctor s'est approché de moi en sifflotant "Lily". Ma gorge s'est nouée : mauvais pressentiment. Bob m'a demandé de jeter un coup d'œil à son PC. La démo jouable de Total Annihilation y tournait. Je suis resté bloqué dessus trois bonnes heures. La conclusion est que, oui, Dark Colony est un très bon jeu de stratégie temps réel, le premier bon clone de Warcraft ou de C&C de l'histoire, mais attention, aux approches des fêtes, des jeux très prometteurs tels que Total Annihilation, Conquest Earth, Dark Reign, Starcraft et probablement quelques autres encore vont apparaître et personne ne peut dire lequel sera le meilleur. Pour le moment, le meilleur, c'est Dark Colony.

monsieur pomme de terre



+ Enfin un bon clone de Warcraft 2 avec des idées neuves
+ Une interface très bien fichue
+ Un univers envoûtant, on retrouve les sensations d'UFO
- Pas mal de jeux du même type vont débouler d'ici Noël
- La durée de vie est un peu courte si l'on n'a pas la possibilité de jouer à plusieurs

EN DEUX MOTS

Dark Colony est le premier clone de Warcraft 2 à tenir la route. Technologiquement, c'est bien sûr pas le top, surtout question graphisme et IA. Le plaisir de trouver enfin un jeu de stratégie temps réel, avec une interface excellente et trente missions intéressantes, font oublier le relatif archaïsme du moteur.



■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 16 MO DE RAM ■ EDITEUR SEGA
■ DEVELOPPEUR SEGA ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 A 16

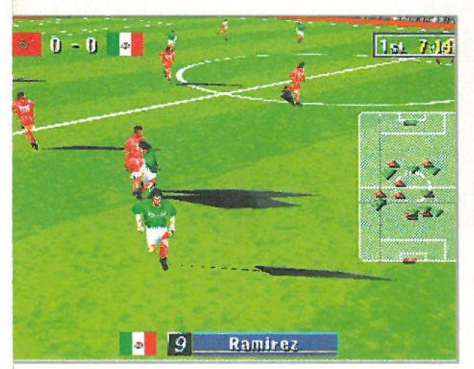


◀ Trois distances de caméra différentes sont dispos, de très près à très loin. Vous pouvez également changer l'orientation du terrain. Chacun son style.

Infatigables, patients, nous sommes toujours à la recherche du jeu de foot qui tue sur PC. Sega vient mettre son nez dans la bataille et sort son poulain, WorldWide Soccer.

WorldWide Soccer

Jeu de foot - Tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Les plus grandes équipes nationales sont présentes, vous pourrez alors vous lancer dans une Coupe du monde acharnée.

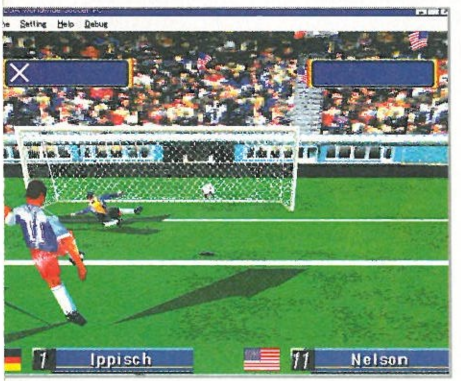
L'année 97 aura définitivement été placée sous le signe des daubes footballistiques Rien à faire, tout ce qui a pu sortir sur PC cette année et qui portait shorts et crampons ne valait décidément pas le détour. Et pourtant les plus grands protagonistes se sont inscrits dans la bataille, ce fut même l'année du retour du grand classique Kick Off. Et pourtant, nada, que dalle, rien de véritablement excellent. Des vagues de jalousie nous secouent alors l'épiderme, et on en vient (presque) à rêver d'être devant une PlayStation ou une Nintendo 64, d'être un joueur sur console : eux, au moins, ils ont des bons jeux de foot (ISS Pro), mince. Nom de dieu, ces bécanes coûtent autour de 1 000 balles, mon PC pas loin de dix fois plus, personne ne peut me faire un bon jeu de foot ?

Je suis gardien, je suis une brelle

Crachons-le tout de suite, le WorldWide Soccer de Sega ne sera toujours pas la perle rare. Ça a bien failli, il faut le dire, mais trop de défauts viennent gâcher la mise. Des défauts minimes, d'abord, comme une intro un peu ringarde et les musiques du jeu si catastrophiques et puant tellement le muzikos guitare-catogan qu'elles seraient indignes d'un mauvais film d'entreprise. Les ombres des joueurs vraiment mal faites. De la 3D qui fait parfois ressembler les joueurs à des feuilles à cigarettes. Mais, sur ces défauts, on aurait pu fermer les yeux et adorer le jeu malgré tout. Malheureusement, il y a plus grave.



Tout d'abord, les gardiens, qui, une fois encore, ne sont pas loin d'être de parfaites brelles : et vas-y que je te fais des sorties hasardeuses plongeant à 3 mètres de l'avant-centre adverse qui fait une tête à la cool, direct dans les filets ; vas-y que je reçois la balle dans les pieds et que je la laisse passer, hop, but ; sans compter tous leurs dégagements ridicules. Plus gênant, beaucoup plus gênant, l'ordinateur joue toujours de la même façon, quelle que soit l'équipe qu'il contrôle. D'un but à l'autre, l'impression de déjà-vu commence à être sacrément dérangeante. On a vraiment l'impression d'être face à une machine, pas de doute, côté intelligence artificielle, c'est du zéro. Votre adversaire a la balle, il fonce alors vers la ligne de sortie de but et centre un ou deux mètres avant de l'atteindre. Là, un collègue débarque et colle une tête. Peu importe la configuration, peu importe qu'il soit tout seul, peu importe le nombre de défenseurs, l'attaquant ira toujours jusqu'au même point, au millimètre près, pour faire un centre.



Du coup, mieux vaut jouer avec des potes de chair et de sang, à deux sur une bécane, ou en réseau, en direct link ou par connexion TCP/IP sur Internet. Dommage, car les caméras et la 3D ne sont pas trop mal gérées, on voit bien l'action. Les mouvements des joueurs sont plutôt réussis, et le maniement aisé, même si on aurait aimé avoir plus de contrôle. À noter qu'à moins de jouer au clavier, WorldWide Soccer nécessite obligatoirement un pad Sidewinder, tout autre pad ou joystick ne vous fera pas disposer de toutes les commandes nécessaires. Gênant.

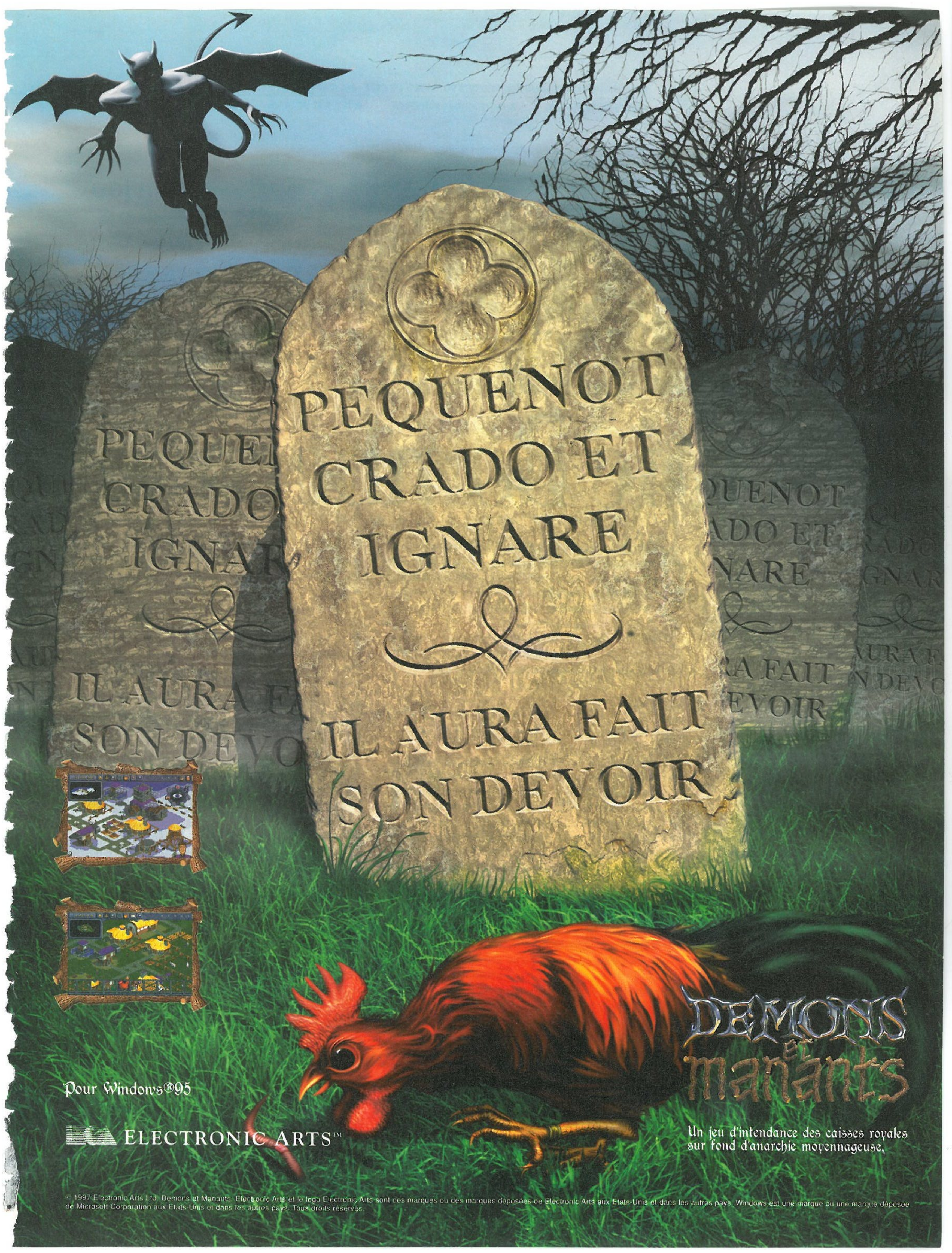
Seb.

- \+ Les diverses vues permettent de bien visualiser le terrain
- \+ Maniement aisé et simple
- \+ Permet de jouer sur Internet
- − Les mouvements des gardiens
- − L'ordinateur joue toujours de la même façon
- − Nécessite presque obligatoirement un pad Sidewinder

EN DEUX MOTS

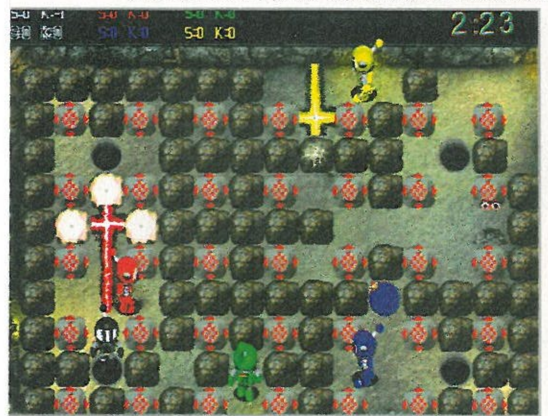
Trop de défauts, notamment liés à l'IA, viennent gâcher WorldWide Soccer qui passe à côté du très bon jeu qu'on espérait.




PEQUENOT
CRADO ET
IGNARE
IL AURA FAIT
SON DEVOIR
Pour Windows®95
ELECTRONIC ARTS™
DEMONS et manants
Un jeu d'intendance des caisses royales
sur fond d'anarchie moyennageuse.
© 1997 Electronic Arts Ltd. Demons et Manants, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et dans les autres pays. Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans les autres pays. Tous droits réservés.

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90 16 MO DE RAM RECOMMANDÉE P133 AVEC 32 MO DE RAM
■ EDITEUR INTERPLAY ■ DISTRIBUTEUR INTERPLAY ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 10

L'un des principes de jeu les plus éclatants qui soient fait son retour sur PC. Atomic Bomberman, à condition d'y jouer à plusieurs, est vraiment très drôle, jubilatoire. En solo, on se lasse très vite. ▼





Bomberman, un jeu culte, sans conteste. Atomic Bomberman le met à la page en offrant des possibilités multijoueur assez vastes.

Atomic Bomberman

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom

A l'époque de sa sortie sur consoles, Bomberman fut banni de la rédaction, enfermé dans un placard lui-même fermé à clé par notre grand chef. Motif : empêchait tout le monde de travailler. Les pauses déjeuner devenaient interminables et se transformaient en pauses Bomberman. Baisse de la productivité considérable, le cauchemar des patrons.

Nous voilà donc avec un nouveau Bomberman, sur PC, une version plus moderne, qui veut profiter notamment des possibilités réseau, ou des capacités sonores des PC d'aujourd'hui.

Jusqu'à huit sur une seule bécane

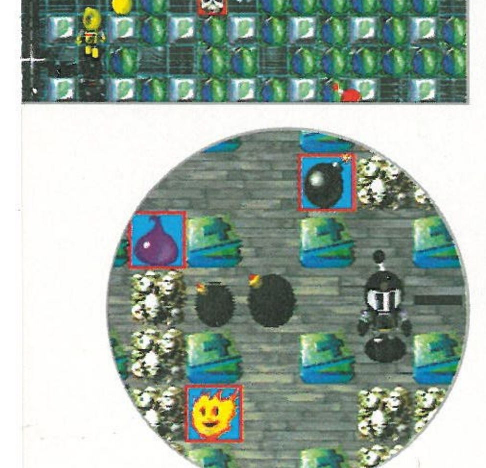
Le principe du jeu est assez simple : placer des petits bonshommes capables de déposer des bombes dans des tableaux composés de briques prêtes à exploser, chacun pour soi, chacun tentant d'être le dernier vivant ; les bombes ne faisant pas exploser que les briques, mais aussi les autres Bombermen. Saupoudrez le tout avec des options à récupérer qui agrandissent le champ d'action de vos bombes : possibilité alors d'en déposer plusieurs, de shooter dedans ou même de les lancer. Un jeu plein de frénésie, quoi. Car plus il y a de joueurs à l'écran, et plus l'action devient dingue. Les bombes explosent en tous sens, on court pour se cacher, pour éviter les flammes, tandis qu'un autre joueur vient vous caser une bombe toute fraîche juste sous le nez. C'est drôle, c'est rapide, c'est l'un des principes de jeu les plus éclatants jamais élaborés.

Atomic Bomberman veut apporter des éléments en plus par rapport au principe original. Malheureusement, globalement, cela n'apporte rien au plaisir de base. Les décors des tableaux changent, par exemple, suivant différents thèmes. Aucun intérêt, d'autant que certains d'entre eux sont plutôt laids ou en tout cas brouillons. Les personnages sont mieux animés, le jeu est truffé de sons et de musiques : malheureusement, cela pousse Atomic Bomberman un peu haut, qui, du coup, nécessite une machine plutôt conséquente. Pour profiter de toutes les options, il faudrait en effet pas moins de 32 Mo de Ram et un P133, au minimum. Un peu beaucoup pour un jeu au principe aussi simple.

Et puis - mais c'était déjà le cas dans le jeu original sur console - Atomic Bomberman est très vite lassant en solo, contre l'ordinateur. Quasiment aucun intérêt, en tout cas pas longtemps. C'est à plusieurs, contre des potes, que le jeu est drôle. On peut d'ailleurs, à condition d'avoir deux manettes et de partager le clavier, y jouer à huit simultanément. Là, c'est vraiment drôle. D'autant que l'ordinateur peut aussi diriger deux Bombermen, ce qui en fait 10 en tout capables de lâcher des bombes dans tous les sens. En réseau, on peut y jouer à dix, en partageant les bécanes ou pas, ainsi que par modem.

Bref, Atomic Bomberman est un bon jeu si vous avez une bécane assez conséquente et l'intention d'y jouer de temps en temps avec des potes. Dommage qu'Interplay n'ait pas poussé le bouchon plus loin en ouvrant Atomic Bomberman à Internet et en montant un site spécialement dédié au jeu multijoueur. Là, le jeu aurait été un chef-d'œuvre.

Seb.





▲ *Il est possible d'y jouer jusqu'à huit sur une même bécane, ou à dix en réseau ou par modem. Et là, c'est vraiment drôle.*

- \+ Le principe de jeu toujours aussi drôle
- \+ Jusqu'à huit joueurs sur un ordinateur
- \+ Se joue en réseau et par modem
- − Beaucoup trop gourmand en mémoire
- − Les décors supplémentaires n'apportent rien
- − Le jeu en solo est lassant

EN DEUX MOTS

Un jeu à ne pas manquer, si vous avez souvent des potes qui viennent squatter à la maison, pour jouer à huit sur une même bécane.



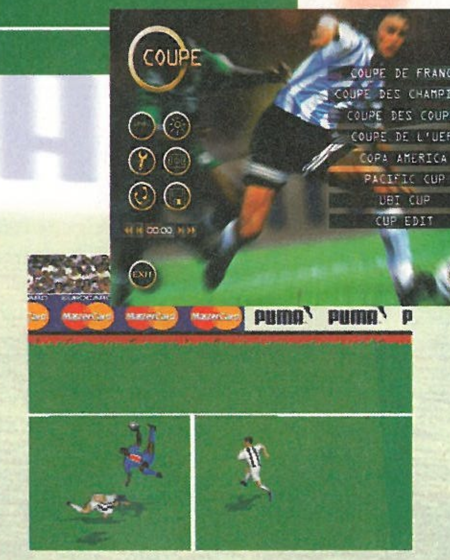
ENFIN

UN JEU DE FOOT FAIT PAR DES PASSIONNÉS

Leur credo : le réalisme et la jouabilité...

Le résultat : l'intelligence artificielle de loin la plus performante des simulations PC !

L'équipe des créateurs



- 6000 joueurs et 358 équipes du monde entier, mises à jour de 97/98 et entièrement éditables
- Tous les coups du foot : ailes de pigeon, retourné, talonnade, reprise de volée, tête plongeante. Travaillez aussi l'effet de votre frappe.
- 300 animations très réalistes et très fluides
- La D1 et la D2 françaises
- La D1 anglaise, espagnole, italienne, allemande
- Les 3 Coupes d'Europe
- Multijoueurs : jusqu'à 4 en réseau
- Météo, stratégie, cartons jaunes, ralentis, indoor, 3 niveaux de jeu, statistiques de jeu, sévérité d'arbitrage, blessures, vitesse jusqu'à 150% ...





© 1997 Ubi Soft Entertainment. Cadbury Cookies, EuroCard MasterCard et Puma sont des marques déposées. Tous droits réservés.



Un camion surpuissant bourré à craquer d'armement. Une planète étrange peuplée d'animaux facétieux. Des missions haletantes pour le fun et le pognon. Le Comptoir des Planètes nous convie à un jeu d'action original et délirant.

Trucks

Arcade – Routiers poilus et mal lunés – PC CD-Rom

"Loin, très loin aux confins de la route des étoiles, il existe une planète qui tourne au rythme des moteurs surgonflés. Une planète à l'atmosphère saturée d'un parfum d'huile de vidange : couroucoucou. couroucoucou, repaire des hordes de guérilleros, refuge des tribus nomades, pâturage d'un bétail grotesque et primitif. couroucoucou, plaque tournante du sombre trafic entre les compagnies d'import-export de l'univers, Bourse impitoyable du profit. couroucoucou, territoire hostile où s'affrontent les truckers les plus fondus de la galaxie.

Ami terrien, si tu n'as pas un estomac de cloporte indisposé, grimpe dans ton bahut et prends la route de couroucoucou..."



▲ *Les armes de Trucks sont du tonnerre : cornes de bélier pour envoyer valdinguer l'adversaire, marteau aplatisseur, gant de boxe géant... On en viendrait presque à trouver les bombes et autres bazookas austères et conventionnels !* ▼



Espacio, frontera de los sombreros

L'intro de Trucks se termine et déjà le décor est planté. Ami lecteur, faut bien que tu comprennes : ce soft n'est pas disposé à te faire périr d'ennui. Oh que non. La planète sur laquelle tu viens d'atterrir, on s'y emmerde pas des masses. D'ailleurs, on l'appelle Couroucoucou, nom qui me fait marrer d'avance, peut-être parce que ça me rappelle le groupe de mariachis qui chantait une aubade à Jacqueline Bisset - miam ! - dans "Le Magnifique". Fin de l'intermède franchouillardo-culturel. Seconde remarque : cette intro est entièrement en 3D, foin des scènes cinématiques précalculées. Le moteur, baptisé 3D Planete Engine, nous en colle déjà plein la vue. Et dire que ce n'est que l'intro !

Trucks est basé sur un système de missions non linéaires, le nec plus ultra en matière de jeu d'action puisqu'on peut effectuer les missions dans l'ordre de son choix. Au total, 90 missions aux objectifs extrêmement variés et répartis en trois niveaux. Dans chaque niveau, des décors différents, une faune délirante et six ou sept comptoirs commerciaux. D'ailleurs, pendant que je vous parle, une ravissante jeune fille mappée ras-la-touffe brandit un panneau sous mon nez grumeleux de gros routier spatial : un stock de batteries à livrer en express. 1 000 pépites à la clef. Juste ce qu'il faut pour up grader mon vieux camion tout pourrave. D'une pression sur F1, je peux d'ailleurs consulter les différentes mis-





Pas facile de défendre ses peaux de kangourou.

▲ Avant chaque mission, on peut se renseigner sur les ennemis. Un mélange des "Fous du volant" et de "Tex-Mex". ▼

LES HELL'S PISTOL BANDITS
TRUCKS TV
SIGNE PARTICULIER : trafiquants de bas étage.
REPUTATION : dénués de toute morale, de tous scrupules, de toute dignité et de bonnes manières, ce sont vraiment de très vilains individus.

sions accessibles dans chacun des comptoirs. Les pastilles rouges indiquent le niveau de difficulté et, au fur et à mesure, de nouvelles missions viennent remplacer celles déjà accomplies. Mais je cause, je cause, et la caravane passe. Alors c'est parti. Cette première mission est une course. Les contrôles sont simples avec une touche de turbo (à utiliser avec parcimonie), une touche 4 x 4 pour escalader les pentes, un radar et un road-book. Les cinq autres concurrents essayent de me coller dans le ravin, mais on la fait pas à Jojo le camionneur. Oh que non, bande de résidus de pompon en short. En chemin, des bonus permettent même de refaire le plein d'énergie (points de vie) ou de boost. Notez qu'il est chaudement recommandé de finir premier, car le salaire est fonction du classement. Et vu les tonnes de joujoux qui nous attendent dans le garage du comptoir d'arrivée, ce serait dommage de débouler les mains vides ! Après s'être parfumé à l'huile de vidange, on pourra passer aux choses sérieuses et chasser le kangourou sauvage au rouleau compresseur ou explorer un champ de champignons géants. Je vous avais prévenu : au Comptoir des Planètes, ils sont légèrement fêlés, et les missions s'en ressentent. En plus des courses et autres récupérations d'objets, escorte ou dératisation, on aura droit à des psychodrames dans le plus pur style "Le Salaire de la peur".

▲ Des décors somptueux. ▶

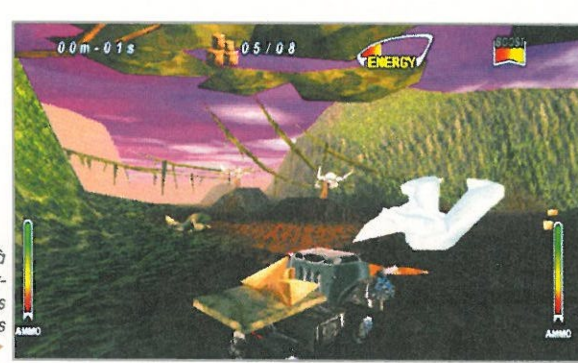
Imaginez-vous dans un beau truck rouge avec une cargaison de nitro très, très instable. Pom-pom-pom, je suis Jojo le camionneur et je me balade tranquillement dans la steppe, la-la-la, je reste calme, hop un nid de poule, je l'évite, ha, ha, je suis vraiment trop fort, je... Tout à coup surgit un troupeau de rhinos férox. Des herbivores placides, pas agressifs pour un sou sauf que les férox ne supportent pas la couleur rouge. Et, là, Jojo commence à suer à grosses gouttes dans son marcel malgré la clim' à fond les manettes... Je brode, je brode, mais que voulez-vous, les scénaristes du Comptoir des Planètes ont vraiment l'imagination galopante et c'est contagieux. En un mot comme en cent, l'univers de Trucks est vraiment très réussi et cela augure du meilleur pour leurs futurs jeux.

Lo mejor de la tecnica de la galaxia

Un patch 3Dfx est annoncé pour le mois d'octobre. Chouette. Pourtant, une fois n'est pas coutume, Trucks se débrouille plutôt bien sur une bécane non accélérée 3D. Je ne serais pas étonné que les programmeurs de la CDP, qui ne sont pas tombés de la dernière pluie, se soient amusés avec quelques routines en assembleur de derrière les fagots. En plus, on dispose d'un tombereau d'options graphiques (profondeur, moult résolutions du 320 x 200 au 800 x 600) tout ce qu'il faut pour



Allez donc faire comprendre à ces gros lourdauds de pachydermes de rhinos que vous voulez leur emprunter leurs cornes ! ▶





Les facétieux habitants de Couroucoucou



Gus, dit "Poil de rouille".

Depuis qu'il a failli voir le visage de Maxx, Gus carbure à la mélasse alambiquée maison. Et bien souvent, son haleine lourdement chargée suffit à faire s'enfuir le plus courageux des ennemis.



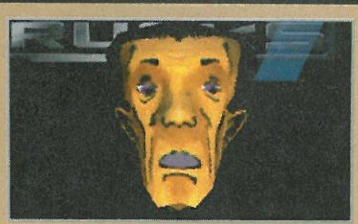
Bob, dit "Os à moelle".

Quand on se fait exploser la tronche en tentant de bidouiller son truck soi-même, ça perturbe un peu. Depuis ce fâcheux incident, Bob est resté légèrement dérangé, alors, méfiez-vous tout de même.



Hara, dit "Gras-double".

Frère jumeau de Kiri, ce fin palais descend ses clafoutis aux anchois en 4 minutes, 5 secondes et 10 centièmes. Une bonne moyenne à l'heure pour un 38 tonnes.



Kiri, dit "Slimfast".

Frère jumeau d'Hara, Kiri est le seul être vivant à avoir vu le visage de Maxx. Ce fameux jour, il ne lui a fallu que 5 secondes pour passer définitivement de 180 kilos à 30 kilos et demi.



Paulo, dit "le Boute-en-train".

Farceur dans l'âme, Paulo ne peut s'empêcher de distraire ses potes à grands coups de bazooka dans le train arrière. D'où son surnom de Boute-en-train. Sacré Paulo, va, tu nous feras toujours rire.



Pedro, dit "Œil de velours"

Dans son truck couvert de posters de pin-up plus ou moins habillées et de préférence pas du tout, ce voyeur passe son temps à reluquer tous azimuts, dans l'espoir de voir un jour Maxx sans son masque.



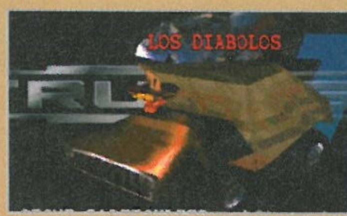
Ramon, dit "Fer à souder"

Ex-cobaye échappé des laboratoires de la Droïds, cette pauvre créature a gardé de sa captivité d'indélébiles séquelles dont son air profondément abruti.



Maxx, dit "Gueule d'amour"

Le seul à avoir vu le vrai visage de Maxx, c'est Kiri, le muet. Depuis, il circule les yeux hagards, la bouche secouée de tremblements nerveux et il hurle au moindre coup de klaxon.



Los Diabolos, dits "Los Diabolos"

Bêtes et méchants, recherchés pour destruction gratuite, tapage nocturne, conduite en état d'ivresse et pique-nique en zone interdite, cette bande de guérilleros révolutionnaires n'a qu'une faiblesse : l'artillerie lourde.



Les rhinos

Un tantinet soupe au lait, ces pachydermes n'aiment pas beaucoup qu'on vienne assaisonner leurs pâturages au gas-oil brut. Aussi, bien qu'ils soient très recherchés pour leur viande et leurs cornes, le gibier n'est pas toujours celui qu'on croit.



Les nomades

De loin les plus démunies de cette vaste planète, privées de tout moyen de défense, ces pauvres créatures tentent de survivre dans un monde où, il faut bien le dire, la vie est dure quand on aime rigoler.



Les amazones à voile

Elles détestent les trucks en général et tout ce qui ressemble à un être du sexe masculin en particulier. À la seule évocation de ce nom maudit, les honnêtes gens de la galaxie jettent un bref regard vers le ciel et crachent aussitôt abondamment en l'air pour conjurer le mauvais sort.



Les amazones à vapeur

Très, très, très, mais alors, vraiment très méchantes. Vomissent leur haine sur les rampants, c'est-à-dire tous ceux qui ne volent pas, autrement dit tous ceux qui ne sont pas des amazones, en d'autres termes tout le monde. Me suis-je bien fait comprendre ?



Berta, dite "la Diva"

Si Berta aime les êtres sans défense, c'est pour mieux savourer la mélodie que font leurs petits os tendres en craquant sous les roues de son truck. Eh, on a l'oreille musicale ou on ne l'a pas.



Riri dit "le Crade"

Recordman du lancer de crottes de nez roulées collées sur son pare-brise, Riri ne reste jamais inactif au volant. Sa devise : "Crotte de nez collée, succès. Crotte de nez par terre, misère".



Berny, dit "Vaudou Man"

Il paraît que le dernier qui a osé défier Berny en duel a fini sous forme de distributeur de mélasse à chiquer dans un pub miteux. C'est peut-être que des racontars, mais pensez-y bien avant de le provoquer.

ETES-VOUS SÛR DE VOULOIR EN SAVOIR PLUS ?

UNREAL

UNREAL EPIC MEGAGAMES INC. - Publié et distribué par GT Interactive Software

MC2 ADVERTISING









*2,23 F/mn.

■ CONFIG MINI PENTIUM 75 16 MO RECOMMANDÉE P120 ■ EDITEUR MICROFOLIE'S
■ DÉVELOPPEUR COMPTOIR DES PLANÈTES FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8 (RÉSEAU)



▲ Chuis mort alors le gentil petit hélico jaune, là, il me ramène au bercail.

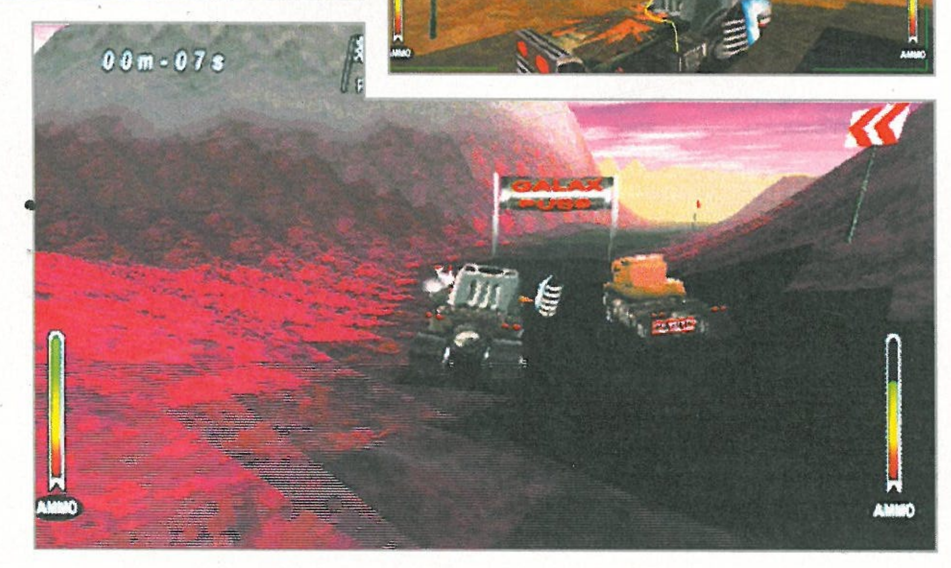
adapter Trucks à votre vieux Pentium asthmatique. Disons que c'est bien fluide en 512 x 384 sur P200 et jouable en 320 x 200 sur P90.

D'emblée, le moteur 3D fait penser à Big Red Racing. On peut se balader où on veut et il y a plein de vues différentes. Mais la comparaison s'arrête là. C'est beaucoup plus beau. Trucks nous offre une overdose de textures avec des couleurs qui pètent bien. Les cartes sont immenses, avec des tonnes de petits détails coincés dans les décors. Et le meilleur, ce sont encore les animations des ennemis et des bestioles débiles. Bref, tout est entièrement en 3D avec une liberté de mouvement totale, ce qui n'est pas pour me déplaire : j'aime le hors-piste.

Soucieux de travailler l'ambiance dans ses moindres détails, les gars de la CDP ont aussi pas mal déliré avec l'habillage sonore. Pendant le jeu, on est accompagné par une chaîne de radio locale qui passe des infos et de la musique (le programme lit les tracks audio sur le CD, on peut donc mettre le disque de son choix). Encore une bonne idée.







Un soft pas loin de la perfection

Un univers super drôle, une réalisation au poil : tous les ingrédients semblent réunis pour faire de Couroucoucou le coin le plus fréquenté de la galaxie. Eh bien, oui et non. Le programme est tellement bien ficelé que l'on regrette que la jouabilité n'ait pas été plus aboutie. Non pas que le soft soit injouable, mais on sent bien que ça aurait pu être mieux. Le pilotage est assez dur (joystick recommandé) et ne procure pas énormément de sensations (pas de freinage massif, presque impossible de faire décoller l'engin du sol en se prenant une bosse). Mais là, vous me direz que je suis resté un peu bloqué sur Interstate '76. Le boost est distribué au compte-gouttes, ce qui est très frustrant. Il n'est pas rare de rester coincé contre un élément du décor. L'étendue du terrain est impressionnante, et quand on s'amuse à faire du tout-terrain on a vite fait de se paumer (le radar ne remplace pas une bonne carte). Tous ces petits défauts sont encore plus apparents quand on lance le multijoueur par ailleurs très bien réalisé (deux modes : Deathmatch ou Course).

Iansolo



+ L'univers délirant
+ Le moteur performant même sans carte 3D
+ Le design des véhicules et des bestioles
+ Le système de missions
+ Les armes super drôles
- La jouabilité, perfectible

EN DEUX MOTS

Le Comptoir des Planètes signe là son premier jeu. L'univers délirant et la technique de pointe nous font regretter que la jouabilité n'ait pas été plus aboutie. On n'est pas passé loin du chef-d'œuvre.





JEDI KNIGHT
DARK FORCES II



JEDI, TU DEVIENDRAS !

"Seul un chevalier Jedi parfaitement préparé peut, avec la Force comme alliée, espérer vaincre Vador et l'Empereur... "
Obi Wan Kenobi

"Tu vas désormais marcher à mes côtés. Tu vas embrasser le côté obscur. Viens à moi je saurais achever ton entraînement."
Dark Vador

Entrez dans la peau de Kyle Katarn et vivez la légende *Star Wars* dans un jeu d'action 3D en temps réel.

Maniez le mythique sabre laser et apprenez à maîtriser la Force pour combattre de terribles ennemis.

Mesurez vous à d'autres apprentis Jedi dans des options multijoueurs exceptionnelles : modem, réseau local et internet.

Découvrez d'impressionnantes séquences vidéo et un environnement de jeu digne des films *Star Wars*.

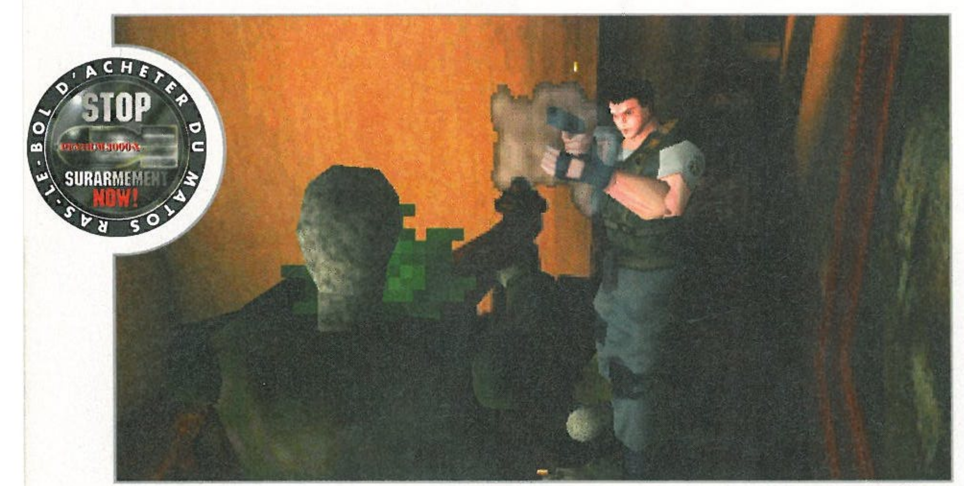
http://www.ubisoft.fr
http://www.lucasarts.com







TM et © 1997 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.



Alors que le deuxième épisode s'apprête à sortir sur PlayStation, Resident Evil est enfin adapté sur PC. Enfin, pas tout à fait : sur PC + carte 3D.

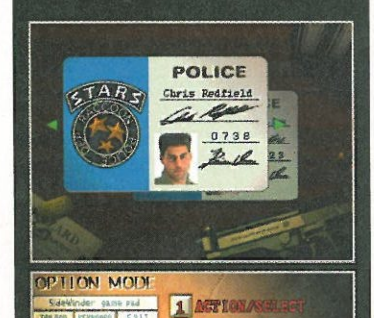
Resident Evil



Action/aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom + carte 3D

Chris Redfield

Chris n'a pas les talents de cambrioleur de Jill, il se trouvera donc nez à nez avec plus de portes fermées et devra ruser pour s'en sortir. Il est fort, le Chris, balèze, et le sang-froid le caractérise. On le soupçonne d'être amoureux de Jill.



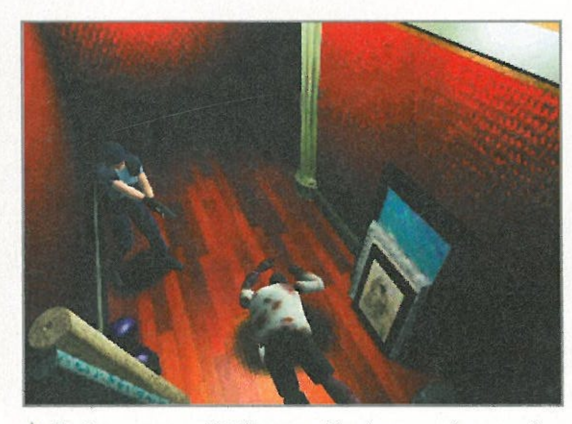


Rares sont les jeux qui réussissent à nous faire flipper devant le clavier, ceux auxquels on ne peut jouer sans laisser une lumière allumée dans la pièce, ceux qui rendent le sommeil inquiet. Les thèmes classiques des films d'horreur ont inspiré pas mal de jeux, rarement avec succès. Resident Evil, avec ses hordes de zombies grognants, sera donc l'exception. On sursaute bien des fois, on flippe un peu, mais on reste en tout cas scotché pendant des heures devant les multiples rebondissements du scénario.

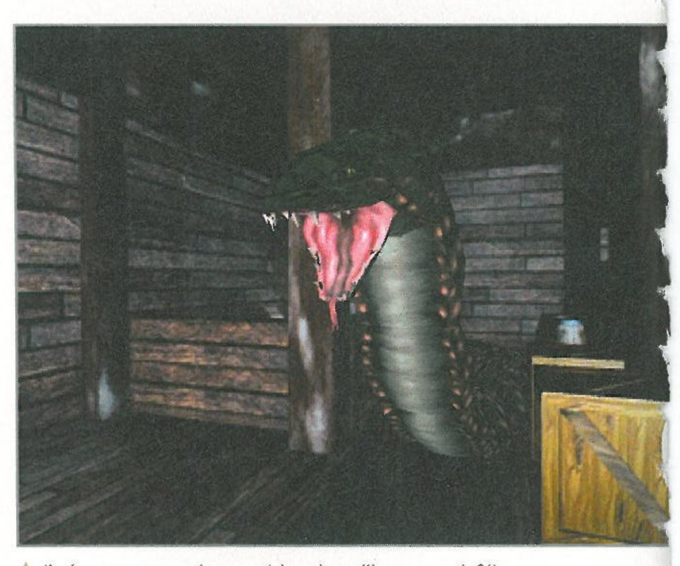
Mangés sur place

Un "incident" bien étrange s'est déroulé dans le patelin de Raccoon, bled paumé qui n'avait jusqu'alors jamais fait parler de lui. Des familles se sont fait attaquer par une dizaine de personnes. Il semblerait que les pauvres victimes aient été mangées sur place. Rien que ça.

Devant pareil événement, on n'envoie pas les flics du commissariat du coin, mais plutôt les membres du S.T.A.R.S., une unité d'élite de la police spécialisée dans les interventions périlleuses et musclées. Deux hélicoptères ont été dépêchés sur place. L'aventure commence quand tout va déjà mal, alors qu'un des deux hélicos est porté disparu. Que se passe-t-il dans la forêt de Raccoon ?



▲ *Mort ou pas mort ? Mieux vaut toujours garder un œil sur les zombies étalés, ces ordures pourraient se relever.*



▲ *Il n'y a pas que des zombies dans l'immense bâtisse. Ici, un gros serpent. Un très gros serpent. Heureusement, Jill a son pote le bazooka.* ▼



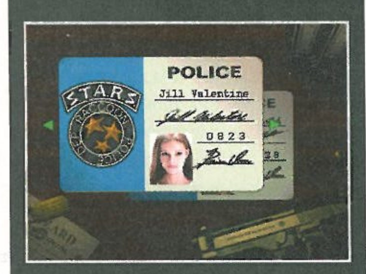
Je viens de me faire gerber dessus par des zombies !

▲ La gestion des objets est un peu surréaliste. Vous ne pouvez porter tout ce que vous souhaitez, il faudra en laisser dans des coffres. Ils sont plusieurs, disséminés dans tout le jeu, et tous communiquent. Petite entourloupe au réalisme qui sert le plaisir de jeu.



Jill Valentine

Avec elle, l'aventure sera plus facile, surtout grâce à son don pour le crochetage de portes. Certaines lui résisteront malgré tout. Jill est toute fine, un peu midinette, mais ne rechigne pas quand il faut faire sauter de la cervelle de zombie. Ses petits cris de souffrances sont délicieux. On la soupçonne d'être amoureuse de Chris.







Déchiqueté

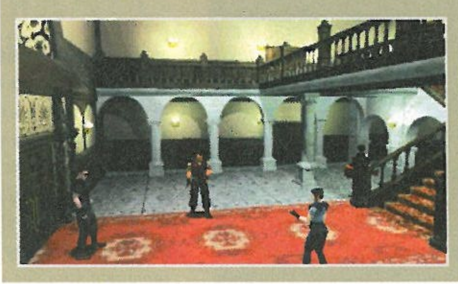
Après une introduction plutôt catastrophique, parce qu'en noir et blanc, aux effets spéciaux cheap à souhait, et jouée par des acteurs qui auront oublié d'avoir du talent, le joueur comprendra tout de suite que l'aventure de Resident Evil risque d'être plutôt sanglante et flippante. Trois des membres de l'unité d'élite se sont réfugiés dans une énorme baraque, après avoir vu l'un des leurs se faire déchiqueter par de grosses bestioles indéterminées. Poursuivis par les mêmes bébêtes, les voilà maintenant hors d'haleine dans le hall luxueux de cette maison ; sans trop comprendre ce qui vient de leur arriver. Et encore, ils ne savent pas ce qu'il va leur arriver.

C'est là que le joueur prend les rênes, en incarnant le personnage qu'il a choisi en début de partie. Au choix, Jill ou Chris, tous deux membres des forces spéciales S.T.A.R.S. Ils sont les héros de ce jeu, parce qu'ils sont beaux ; on dirait Chris tout droit sorti d'un boyz' band à deux francs, et Jill pourrait être une héroïne de "Baywatch" ou consort. Le choix d'un des deux personnages n'est pas uniquement esthétique ; il n'est pas là non plus pour équilibrer et proposer une femme et un homme pour plus d'équité et permettre à tout le monde de s'identifier aux héros du jeu. En fait, il vient changer littéralement l'aventure qui vous attend. Dans la peau de Jill, le jeu est plus simple, c'est le niveau facile de Resident Evil, tandis qu'avec Chris les challenges seront plus difficiles. Plus qu'un simple niveau de difficulté, c'est aussi le scénario qui change selon que vous incarnez l'un ou l'autre, et qui change véritablement. En fait, quand vous aurez fini Resident Evil avec l'un, vous pourrez jouer une seconde fois avec l'autre, et tout un tas de nouvelles surprises et d'autres rebondissements vous attendront. Véridique, pratiquement deux jeux en un ; en tout cas, deux belles variations sur le même thème.

À peine nos gars de l'équipe Bravo des S.T.A.R.S. ont-ils eu le temps de reprendre leur souffle, que déjà les événements s'accélèrent. Ils ne sont pas au complet, et un coup de feu vient de retentir quelque part dans la baraque. Les gros bras se séparent alors pour enquêter. Que vous ayez choisi Jill ou bien Chris, peu importe, le danger est au rendez-vous.

Chut, ça commence...

Trois rescapés se retrouvent dans le hall de la maison. Ils discutent, échafaudent des plans, et entendent bientôt un coup de feu. Jill et Barry courent voir ce qui se passe, et trouvent une flaque de sang. Jill s'inquiète, espère qu'il ne s'agit pas de celui de Chris. Un peu plus loin, son premier zombie lui fera un suçon.








▲ Bazooka en mains, Jill a de l'allure. En tout cas, elle sait s'en servir...


▲ ... la preuve !

Trancher la carotide


▲ Moment rare de douceur dans ce jeu de brutes : Jill joue la "Sonate au clair de lune" de Beethoven . ▼



Resident Evil est une variation sur un thème connu depuis le très français Alone in the Dark : des décors fixes, avec multiples caméras par salle, et des gentils bonshommes en 3D temps réel qui se promènent au milieu de tout ça. Techniquement parlant, donc, Resident Evil n'est pas une révolution. Le jeu est tout de même très beau, carte 3D oblige puisque pour l'instant Resident Evil n'est disponible que dans cette version (voir encadré) ; la version sans carte 3D est en cours de réévaluation et devrait sortir un peu plus tard. Les décors sont variés, avec de superbes textures, tout plein de détails et de bien beaux éclairages. Les personnages eux aussi sont très réussis, on en attendait pas moins d'une version 3Dfx, et leurs mouvements, pour la plupart, délicieusement réalistes. Jill est plutôt gracieuse, malgré sa tenue de baroudeuse, et s'avère même quelque peu excitante quand elle manie le fusil à pompe ou le bazooka.

Fusil à pompe ? Bazooka ? Oui, et heureusement, car vous êtes loin d'être seul dans le monde de Resident Evil. Vos premières rencontres : des zombies. Claudiquants et grognants ils avancent lentement vers vous, et tenteront de vous attraper pour mieux vous trancher la carotide. Ils mordent, ils croquent, et le sang gicle tandis que Jill pousse de petits cris. Fusil à pompe et bazooka ne sont pas les seules armes disponibles dans Resident Evil, vous démarrerez d'ailleurs l'aventure avec un couteau et un Beretta qu'il vaudra mieux garder. De-ci de-là, et c'est là l'un des principaux challenges du jeu, vous trouverez des munitions, certaines très spéciales. Bien les gérer est la clef du succès. Un zombie ose se dresser devant vous, visez-le, et tirez joyeusement. Les mouvements des bras, les bruitages et les douilles qui volent et tintent en rebondissant sur le sol sont là pour témoigner de l'attachement des programmeurs à rendre les phases de tir réalistes. Réalistes, elles le sont, et même plutôt jouissives, on sent bien le culte du gros flingue propres à nos copains ricains. Le tout étant couronné par des gerbes de sang vert qui giclent en tous sens, tandis que vous faites sauter la tête du zombie.

Et encore, je ne vous parle pas des explosions, des gerbes de flammes et de la fumée. Chouette, très chouette. Et puis, cela reste tout à fait moral puisque ce sont des monstres que vous descendez, pas des êtres humains. D'anciens humains, tout de même. Voilà un jeu qui plaira aux censeurs allemands.

Mais Resident Evil est aussi et surtout un jeu d'aventure : on ne passe pas son temps à descendre des zombies et d'autres créatures dont je ne parlerai pas dans le test pour préserver les surprises des futurs joueurs, mais sachez que de grosses bestioles vous attendent. Très grosses. Toutes sortes de mini-énigmes imbriquées dans de plus grandes vous attendent. Il faut trouver des objets, comprendre à quoi ils servent, bien les utiliser. Fouiller les pièces, les placards, les tiroirs. Examiner tout ce qui traîne. Pousser les meubles. Et dieu sait que cette maison est gigantesque, et qu'elle garde bien des secrets.

On ne s'ennuie pas dans Resident Evil, on a toujours quelque chose à faire ou à trouver, et il arrive bien souvent que le joueur coure plusieurs lièvres à la fois, plusieurs mini-énigmes.

Tuer des chiens !

Contrairement à Dogz, où l'on ne pouvait que torturer des chiens, Resident Evil a la bonne idée de proposer la possibilité, et de conseiller, de les tuer. À coups de flingue, de fusil, ou de bazooka, comme vous préférez.



Un collègue qui crève devant vos yeux

Le scénario de Resident Evil est plus évolué qu'il n'y paraît, et les interactions entre les différents personnages sont importantes. Il arrive que l'action passe en mode Automatique, que vous perdiez le contrôle de votre personnage, et deveniez spectateur d'un instant. C'est en général pour faire rebondir l'action, quand un événement particulier vient d'arriver (un collègue qui crève devant vos yeux, Jill qui s'évanouit ou tombe dans un piège, etc.), ou quand les différents personnages se croisent dans les couloirs et racontent ce qu'ils ont découvert. Bien disséminées, ces scènes

LAISSEZ-VOUS ENVOÛTER :



http//:www.westwood.com

ou

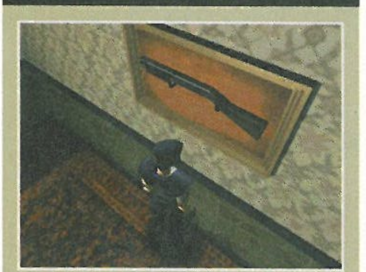
36 15 LANDSOFLORE2 (2,23 F la minute)

Westwood STUDIOS

Lands of Lore is a trademark of Westwood Studios, Inc. © 96-97 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.

On sent bien le culte du gros flingue.

Ecrabouillée ?



▲ Toute joyeuse, Jill trouve un fusil à pompe. En le prenant, elle déclenche un mécanisme mais ne s'inquiète pas.



▲ Elle sort de la pièce, et se retrouve enfermée tandis que le plafond descend dangereusement



▲ Barry l'entend couiner et arrive à la rescousse



▲ De son gros pied agile, il défonce la porte



▲ Jill est sauvée : émue, elle remercie Barry qui s'éloigne en bougonnant.

ne brisent pas l'aventure mais la relancent au contraire. Les voix y sont en anglais, mais le jeu sortira avec des sous-titres français. Seul point noir, les acteurs qui ont prêté leurs voix sont là aussi assez pitoyables (à ne pas manquer le "don't go" d'un des personnages au début du jeu, ou le "Chris is our old partner, you know" de Barry, délicieusement ridicules). Heureusement, la langue étrangère limite la casse !

Et puis le jeu n'est pas linéaire, ce qui donne une impression de liberté très agréable, d'autant que très bientôt, ce sont des dizaines de salles que vous pourrez explorer, une fois les bonnes clés trouvées.

Maximum respect pour Resident Evil : ce jeu m'a fait lâcher mon joypad et sursauter sur ma chaise à plusieurs reprises. C'est pas du flan, et je ne m'appelle pas Jo-le-trouillard. Les designers semblent avoir bien digéré les ficelles des films gore et d'horreur, pour bien les utiliser dans des moments cruciaux du jeu. Oui, j'ai flippé, mais d'une douce peur qui fait rigoler, de la surprise surtout. Et, finalement, qu'un jeu fasse réagir comme ça est non seulement très rare, mais surtout de très bon augure. Quand les chiens débarquent dans le couloir, là, en sautant par les fenêtres, ou qu'un zombie apparemment inerte vous chope le pied quand vous passez à côté de lui, là, vous sautez au plafond. D'autant que les musiques se mettent à s'énerver tout d'un coup, deviennent frénétiques pour mieux faire monter l'adrénaline. Au passage, les musiques et les bruitages sont plutôt réussis, servent bien l'ambiance assez tendue du jeu. On critiquera juste les voix, de bonne qualité, mais mal interprétées, et les bruits de pas qui donnent parfois l'impression que les personnages ont des talons aiguilles. Malgré tout, ces bruits de pas changent selon la texture du sol. Bel effort !

Tiens, je viens de parler de joypad, un peu plus haut. Resident Evil se joue bien évidemment au clavier, mais, même si l'interface est bien conçue, le joypad est vivement conseillé. Un "quatre boutons" suffira, mais Resident Evil en supporte jusqu'à cinq.

De bons souvenirs

Si vous possédez la configuration requise pour faire tourner ce jeu plutôt gourmand, (et malheureusement précurseur de ce qui nous attend dans les mois à venir), à savoir une carte 3D, je vous conseille vivement Resident Evil. Le jeu est franchement réussi, on en a pour son argent en termes d'heures de jeu, le graphisme est chouette, et on sursaute bien des fois. Le scénario est également bourré de surprises. Encore une fois, les photos que vous voyez dans ces quelques pages ne correspondent qu'à la première partie du jeu, avec Jill. Il se passe encore des tonnes de choses ensuite, mais je ne voulais pas gâcher le plaisir des futurs joueurs que vous êtes peut-être.

Si les voix avaient été un peu plus réussies, certaines animations des personnages plus agréables aussi et le jeu moins gourmand en matos, Resident Evil aurait pu entrer dans le rang des chefs-d'œuvre.

Il s'agit malgré tout d'un très très bon jeu, qui mérite amplement son Megastar pour le plaisir qu'il apporte, et qui, comme pour les bons films, vous laissera de bons souvenirs à raconter.

Seb

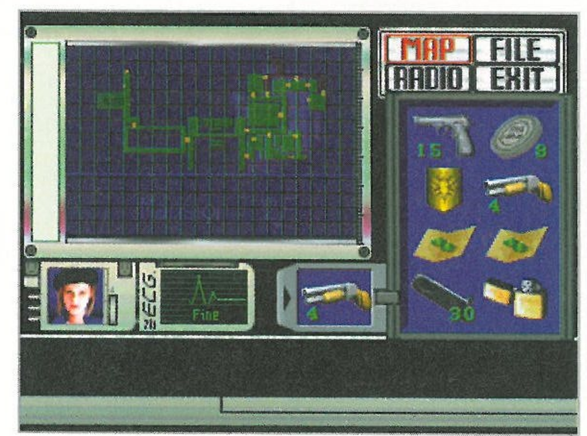


Pas plus loin

Voilà, ceci est la photo d'écran la plus avancée que je daignerai vous montrer. Vous en savez déjà trop, montrer la suite serait trop en dévoiler et gâcherait vos plaisirs futurs. Resident Evil est intensément basé sur le bonheur de découvrir de nouveaux lieux, et ils sont nombreux dans le jeu et changeants. Ici, Jill fait même un petit tour en extérieur.



Voilà un jeu qui plaira aux censeurs allemands.



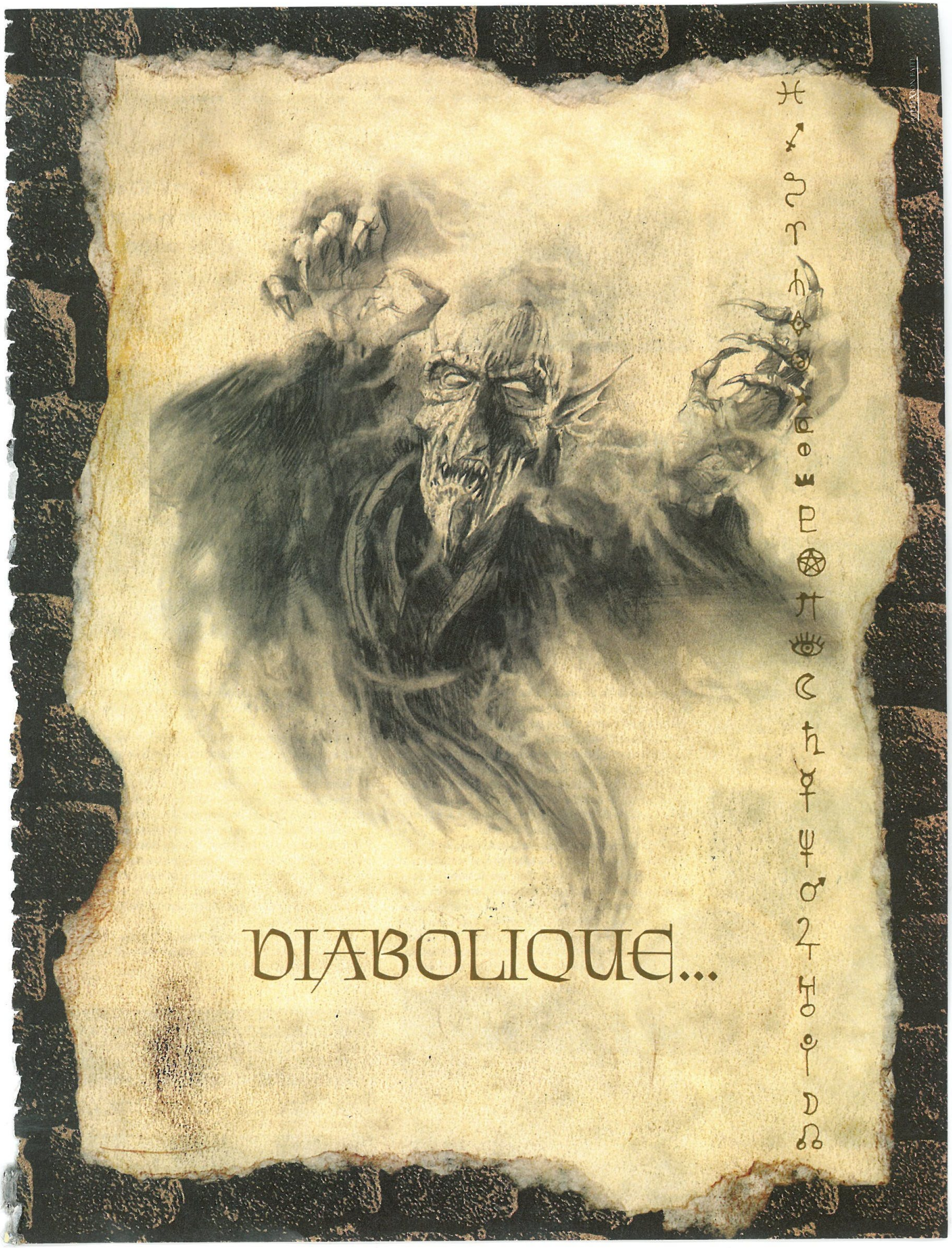
▲ L'interface du jeu est très simple, bien pensée, et totalement cachée. Pendant le jeu, vous ne voyez que l'action, pas l'ombre d'une icône, d'un menu ou d'un pointeur de souris. L'effet "film de cinoche" n'en est que plus réussi.

- \+ Les multiples rebondissements dans le scénario
- \+ On flippe, on sursaute
- \+ Les armes et les explosions
- \- Les voix et le jeu des acteurs
- \- Certaines animations un peu limite
- \- Trop gourmand en mémoire et disque dur

EN DEUX MOTS

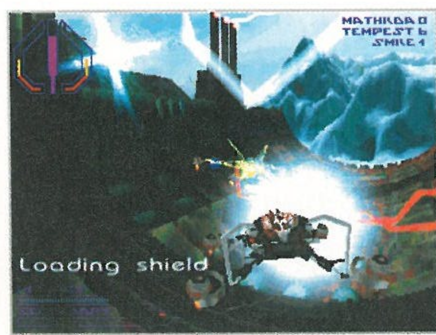
Un excellent jeu d'aventure-action, plein de rebondissements, et qui tient en haleine suffisamment longtemps.




DIABOLIQUE...

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100 16 MO DE RAM 70 MO DISQUE DUR
■ EDITEUR OCÉAN ■ DEVELOPPEUR APPEAL BELGIQUE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1 À 4 (RÉSEAU)





Le look du jeu, le moteur 3D et l'idée de départ nous avaient bien plu, il y a quelques mois, au cours de notre reportage. Malheureusement, le principe s'avère peu efficace à l'utilisation.

No Respect

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Les décors et engins sont super jolis... Dommage qu'en fin de compte, ils se ressemblent tous.

Ça commence avec des logos, de belles couleurs, des menus tout propres et une bien belle ambiance sonore. Ça commence bien, en fait. Ça continue plutôt bien aussi, une fois lancé dans le jeu, quand on regarde les décors, qu'on se prend les effets sonores dans la tronche et qu'on matte le monde 3D calculé. Et pourtant, l'attention tombe trop vite, l'intérêt du jeu n'est pas au rendez-vous, on s'ennuie.

Mercenaire du futur

Le principe de jeu est assez original : il s'agit de reprendre les jeux de combat à la Street Fighter ou Mortal Kombat, et de remplacer les bonshommes musclés par des vaisseaux futuristes surarmés. Le scénario nous balance aux alentours de l'an 2197, alors que d'énormes compagnies minières se disputent l'usufruit de planètes lointaines à exploiter. Le joueur est un mercenaire, un pilote qui se met au service de TransMine pour protéger ses sites du secteur E3, en tout 20 exploitations à protéger sur 4 planètes différentes. L'occasion de changer de décor, d'ambiance, et de rendre les sites de plus en plus dangereux et complexes.

Il s'agit, en fait, d'une succession de duels. À chaque fois que vous avez un site à surveiller, un guignol débarque avec son vaisseau et tente de vous éliminer ; vous essaierez de faire de même. Sur place, des munitions, des recharges pour votre bouclier de protection, du fuel et des accélérateurs sous forme de bonus à ramasser. Chaque vaisseau - et il y en a 20 différents dans le jeu - a son propre design et 2 armes bien à lui. Le design des vaisseaux ainsi que leurs déplacements sont d'ailleurs très réussis. Beaucoup d'attention a été apportée sur les tirs et les traînées des projectiles, les effets de lumière , de fumée et d'explosion sont absolument exemplaires. Une totale réussite à ce niveau là, sans problème.



▲ Le look des vaisseaux est vraiment très chouette, et ces derniers évoluent avec élégance.

D'ailleurs, globalement, le jeu est très réussi, techniquement parlant et au niveau du design, sans compter les bruitages et les musiques (œuvres d'Alex Kharlamov, www.kharlamov.com), parmi les meilleures entendues dans un jeu. Malheureusement, on s'ennuie très vite, le jeu est atrocement répétitif. On n'a jamais de surprise, d'un niveau à l'autre, l'ambiance reste finalement la même, les techniques à déployer pour éliminer l'autre sont toujours identiques.

No Respect propose également le jeu en réseau. D'ailleurs, une version light de Kali est fournie pour jouer sur le Net. Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter simultanément, en réseau IPX (ou sur Internet, par Kali, donc) ; mais là aussi, on s'embête assez vite. Rien à voir avec l'excitation que peuvent apporter des Doom-like ou Duke-like en réseau.

Quel dommage, pour un jeu sur lequel il n'y a rien à redire techniquement parlant. C'est en fait le principe même du jeu qui s'avère inefficace, peu excitant.

Seb



Grosse réussite, les effets de lumières et de traînées des tirs. ▶

+ Le design
+ Les mouvements très souples des vaisseaux
+ Les musiques et bruitages superbes
- Le principe même du jeu qui lasse trop vite
- Passer d'un niveau à l'autre ne change pas grand-chose

EN DEUX MOTS

Malgré ses côtés techniques réussis, son design agréable, No Respect n'emballe pas et lasse trop rapidement.





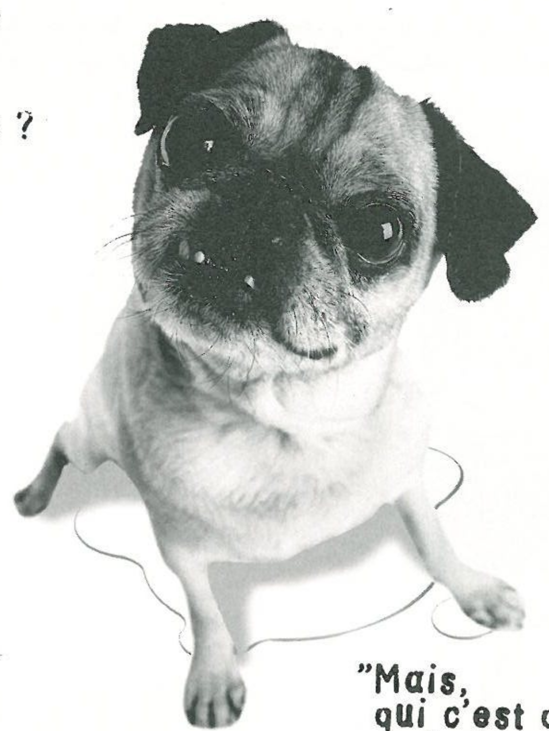
"Qui ça ?

SierraOriginals ?

3 grands hits
au plus petit prix ?

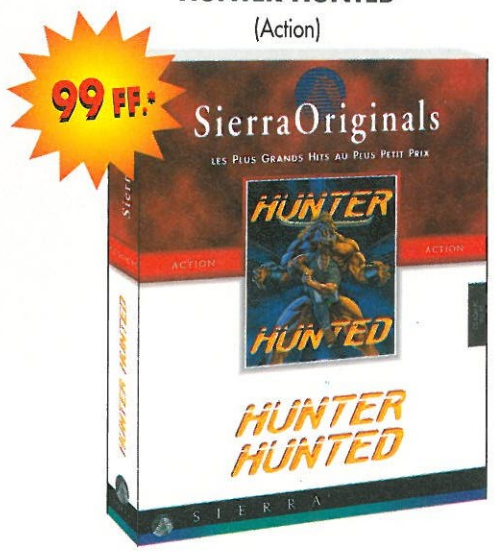
Qui sortent ?

Maintenant ?"



"Mais,
qui c'est qui va m'sortir
moi alors ?"

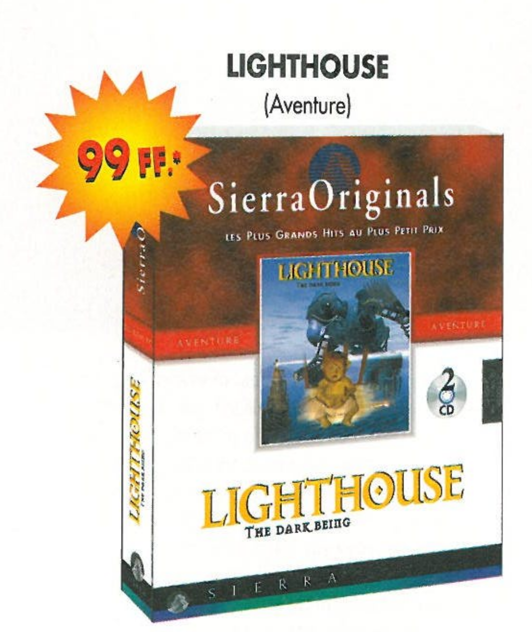
HUNTER HUNTED
(Action)



« Graphismes somptueux.
Eclate totale garantie. »

PC TEAM

LIGHTHOUSE
(Aventure)

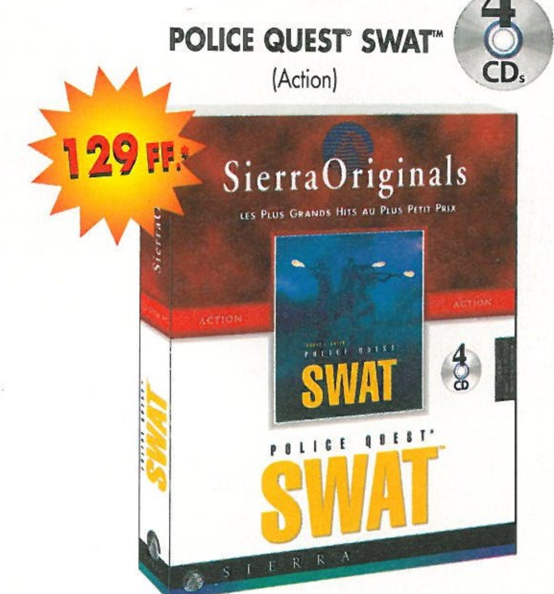


« Lighthouse est incontestablement
une réussite. »

JOYSTICK

POLICE QUEST® SWAT™
(Action)

4 CDs



« Le scénario est d'enfer...
Le réalisme est au rendez-vous. »

GENERATION 4

- DÉJÀ 16 TITRES DISPONIBLES DANS LA COLLECTION SIERRAORIGINALS
- RETROUVEZ LES TITRES SIERRAORIGINALS SUR HTTP://WWW.SIERRA.FR

SierraOriginals

LES PLUS GRANDS HITS AU PLUS PETIT PRIX

P0010220 WHO'S PARTNER

Test

CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90** — EDITEUR **BMG INTERACTIVE**
DEVELOPPEUR **NMS SOFTWARE** — TEXTE ET VOIX **VF** — NOMBRE DE JOUEURS **1 A 4**



Voici le type même de jeu qui ferait ricaner un consoleux. M'en fous, Mass Destruction, j'ai bien aimé.. C'est simple et efficace. Au moins, on s'amuse.

Mass Destruction

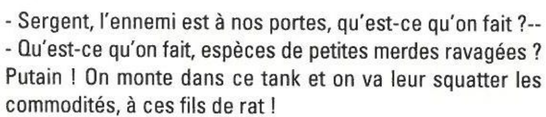
Arcade - Nostalgiques du feune - PC CD-ROM





Un p'tit tank en vue de haut. Quatre contrôles super simples. Un putain d'armement du feu de Dieu. Et hop, le tour est joué, Mass Destruction remplit son contrat avec brio. Et pourtant, c'était pas couru d'avance. 3Dfx ? Du tout. Direct3D ? Pas davantage. Haute résolution ? Que nenni. Hum, Salma Hayeck en bikini avec des pingouins sur la banquise, alors ? Non, rien, pas glop, zéro, nada, ou alors sur le CD-Rom et encore, Casque avait pas mis ses moufles. Ouais, on peut pas dire que BMG et NMS nous la jouent gros bras. Avec son look de rescapé de l'Atari, Mass Destruction est pas trop fringué à la mode. Ben justement, c'est ça qui assure.

Mais qui est ce gros naze ?



- Sergent, l'ennemi est à nos portes, qu'est-ce qu'on fait ?--
- Qu'est-ce qu'on fait, espèces de petites merdes ravagées ? Putain ! On monte dans ce tank et on va leur squatter les commodités, à ces fils de rat !
- Mais chef, où ça se passe, chef ?
- Z'avez qu'à consulter la carte, bande de raclures. Et surtout, essayez pas de jouer les filles de l'air, parce que j'ai six copines dans mon calibre et elles courent toutes plus vite que vous !

Non, vraiment, Mass Destruction ne fait pas dans la dentelle. Une fois réglées les quelques options de départ (niveau de détail, touches, réglage du volume...), on peut choisir entre trois niveaux de difficulté (des vrais niveaux de difficulté, hein. Facile, c'est jouable, et difficile, on en a pour son argent). Et c'est parti pour 5 campagnes dans des décors variés (enfin, le truc habituel : montagne, neige, désert, ville...). On pourra avantageusement consulter la carte fonctionnelle et le briefing de la mission, accessibles à tout moment. Le reste n'est qu'action pure, genre détruire les réservoirs de bière de l'armée républicaine et exploser leurs tentes pour qu'ils se prennent des coups de soleil. Mortel. Parmi les trois tanks que vous pourrez contrôler, exactement trois sont dotés de tourelles. Tirer dans une direction tout en avançant dans une autre direction, c'est super.





Rectification : balourder des gros missiles tout en écrasant les fantassins sous ses chenilles, ça, c'est top-fioul. Et vous n'avez pas idée de la bonne dizaine de joujoux explosifs que peut embarquer l'engin, et de tous les bonus que vous pourrez récupérer. Sans se répandre sur le sujet, on peut dire que Mass Destruction fourmille de petits détails, que la nature du terrain influe sur la vitesse de déplacement, que le temps est chronométré et que les petits soldats écrasés poussent des cris terribles en vomissant des chapelets de boudin sauce tartare. Bref, c'est simple mais rudement bien fichu et drôlement jouable.

Iansolo

+ Prise en main rapide.
+ Destruction jubilatoire.
+ Difficulté bien dosée.
+ Mode réseau.
- Rien qu'en VGA.

EN DEUX MOTS

Mass Destruction est un chouette jeu d'arcade à l'ancienne, comme on n'en voit pas très souvent sur PC. En plus, il ne réclame pas une config de milliardaire pour tourner.



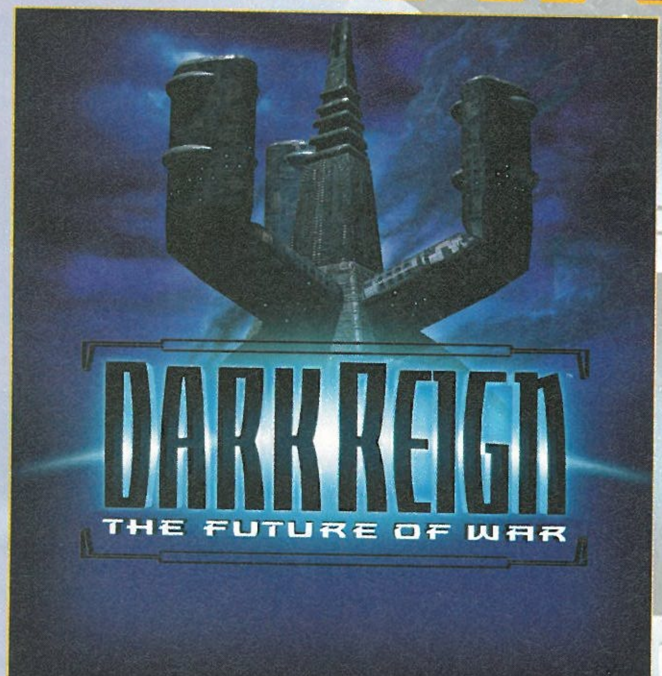
ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À

joystick

ET RECEVEZ

DARK REIGN



11 numéros de Joystick	418 F
+ Dark Reign (PC CD-Rom)	369 F
Soit un total de	~~787~~ F
Pour vous seulement	**499 F**

soit 288 F d'économie!







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 Nanterre Cedex 9. **ST 211**

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus Dark Reign (sur PC CD-Rom) pour un montant de 499 F seulement au lieu de ~~787~~ F.
Je réalise ainsi une économie de 288 F, soit plus de 36% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire N° Expire le ____ / ____

Signature

Délai de livraison de votre jeu : 4 semaines après réception de votre premier numéro.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

PSEUDO

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

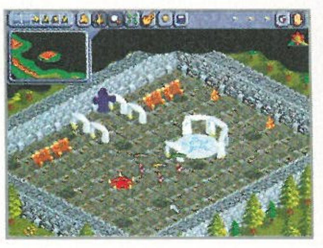
Offre valable deux mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 38 F, et le jeu Dark Reign au prix de 369 F + 13 F de frais d'emballage et de port.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



■ CONFIGURATION MINIMUM **P133 16 MO RAM** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ DÉVELOPPEUR **WORLDWEAVER PRODUCTIONS ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NOMBRE DE JOUEUR **1**

Casser du démon au kilo, et s'en mettre plein les fouilles, c'est la dure vie, des Golden Boy du moyen-âge.



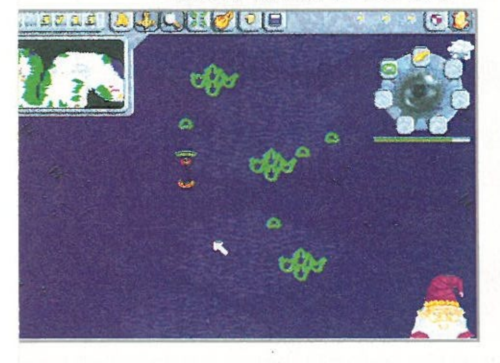




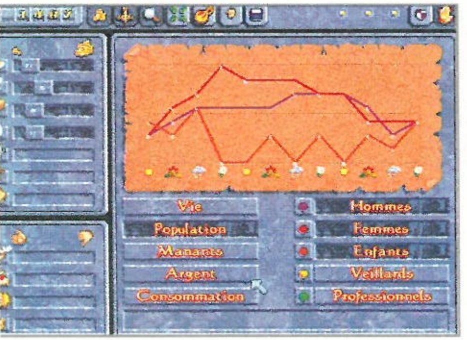
Démons & Manants

Simulation - Tous joueurs - PC CD-Rom

La magie est aussi présente, grâce aux magiciens et curés disposant chacun de leurs propres sorts. ▼



L'écran vous permet de visualiser et de gérer l'économie et la croissance de votre village. ▼



Dans un royaume lointain, vivaient un vieux roi irascible et un jeune et beau prince dont les quartiers de noblesse auraient fait honneur à la plus honorable de ces familles où circule du sang bleu depuis des générations.

Cependant, le roi, influencé par une rumeur pernicieuse des Ténèbres, bannit pour toujours son féal de sa contrée.
Mais lorsqu'on est jeune, on ne se laisse pas abattre par des problèmes aussi infimes. Avec quelques croquants restés fidèles, il est possible de vite reprendre du poil de la bête pour s'infiltrer subrepticement dans le pays interdit. Le tout est de réussir à gérer la croissance de son village en équilibrant harmonieusement population et revenus.

Jeu de gestion et de stratégie, ce produit ressemble à un simvillage moyenâgeux vu à la loupe. Réussir la trentaine de niveaux proposés demande peu d'unités. Les tableaux sont minuscules. Votre village médiéval comporte peu de constructions. Deux types de missions vous sont proposés : réunir un certain quota de pièces d'or ou de paysans, et détruire vos ennemis. Les premières missions sont tutoriales. Elles sont longues, sans beaucoup d'action et ont donc peu d'intérêt. Leur durée est rallongée artificiellement par la nécessité d'attendre que la caisse du trésor soit remplie. Enfin, au bout d'une dizaine de missions, on en arrive à la phase de combat proprement dite, contre d'autres villages ou contre des créatures démoniaques. Là, le jeu va très vite. Il devient plus stratégique, avec des choix de constructions à réaliser. Les types de bâtiments sont nombreux, mais leur accès n'est autorisé qu'à partir d'un certain niveau.

L'interface est agréable à manier. Elle se dirige à la souris. Un simple clic vous conduit au tableau de gestion économique, où



▲ *Une saison dure un jour et une nuit, ce qui donne un taux de changement assez élevé au sein de votre population. Le besoin d'une église se fait vite sentir, si vous ne voulez pas que vos morts filent leurs maladies aux vivants.*

vous pouvez agir sur le prix des denrées et des services. Vérifiez la croissance et la consommation de votre population. Le graphisme en S-VGA paraît grossier comparativement à des jeux plus anciens. Les bruitages, bien qu'humoristiques, se répètent trop souvent. Les vidéos qui émaillent le soft sont en revanche magnifiques et de qualité remarquable. Les développeurs font preuve d'une grande maîtrise technique, ce qui rend incompréhensibles les artifices utilisés pour rallonger la durée de vie des niveaux. Le jeu contentera certainement plus facilement les jeunes débutants que les amateurs éclairés exercés sur Warcraft II ou la série des Sim.

Kika







+ Les vidéos époustouflantes
- Les longues heures de jeu sans action
- Le graphisme mal fini

EN DEUX MOTS

Simvillage médiéval vu à la loupe, ce produit montre le mauvais équilibre entre maîtrise technique et scénario des missions : des vidéos époustouflantes au service de niveaux à rallonge.



Test





■ CONFIG MINI **PENTIUM 75** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DEVELOPPEUR **SUNSTORM INTERACTIVE USA** ■ TEXTE ET VOIX **VO**

Duke in Washingtown D.C.

Scenario-disk
Tout public
PC CD-Rom



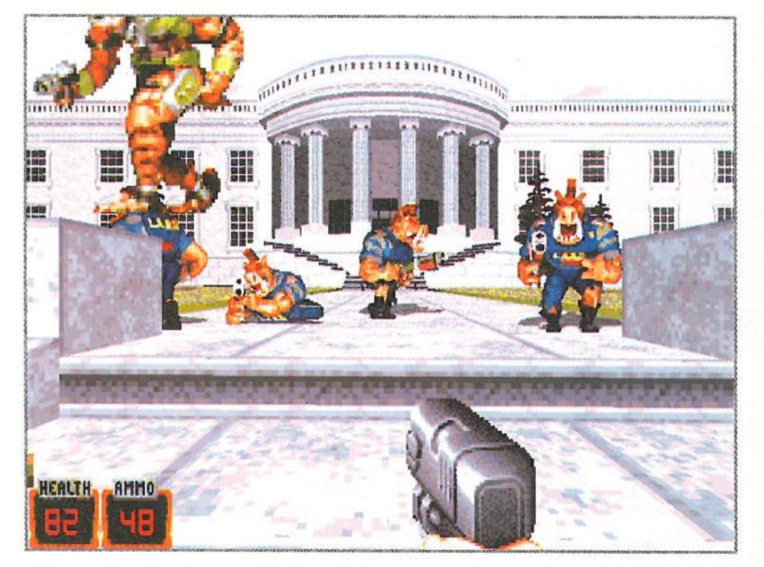
▲ *L'avenir de notre planète en dépend : plus jamais de sandwichs grecs.*

Les extraterrestres ont capturé le président des États-Unis. Un seul espoir pour le monde libre : un gros beauf fachiste vulgaire et décoloré nommé Duke.

Cette nouvelle campagne pour Duke Nukem 3D présente deux énormes avantages par rapport au Plutonium Pack : d'abord, ce scenario-disk n'exige plus le CD une fois installé. Ensuite, il s'installe dans un répertoire différent de Duke et, une fois désinstallé, il remet votre version originale de Duke dans l'état où il l'avait trouvée. Les niveaux, dix au total, sont fignolés, intéressants, mais bien même moins parodiques et décapants que ceux du duke original ou du pack.

Trois autres scenario-disk et add-on sont prévus d'ici Noël, toujours chez GT Interactive : X-treme Duke (pour octobre), Apocalypse et Duke in the Zone II. Arf... Quake, quelle plouquerie.

monsieur pomme de terre

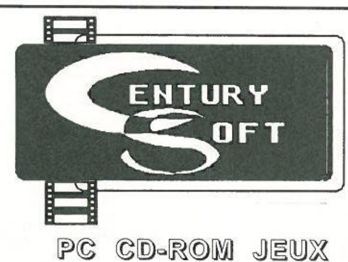


+ Un install/un-install propre
+ N'exige pas le CD pour fonctionner
- Moins décapant que les précédents

EN DEUX MOTS

Joie de retrouver Duke, plaisir de récupérer des points de vie en buvant l'eau des gogues. Ce data-disk, qui, une fois installé, ne réclame plus le CD pour fonctionner, propose une campagne de qualité, quoique moins corrosive qu'à l'habitude.





PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés*

ADIDAS POWER SOCCER vf.... 319
AGE OF SAIL vf.... 275
BATAILLES DU PACIFIC vf.... 335
BETRAYAL IN ANTARA vf.... 325
BIRTHRIGHT vf.... 325
CHEVALIERS BAPHOMET 2 vf... 325
CONQUEST EARTH vf.... 325
CONSTRUCTOR vf.... 335
DARK COLONY vf.... 319
DARK REIGN vf*.... 325
DEMONS & MANANTS vf.... 279
EXTREME ASSAULT vf.... 279
FA 18 HORNET vf.... 319
FALCON 4.... TEL
FALL OUT vf.... 329
HEXEN 2 vf.... 335
HOLIDAY ISLAND vf.... TEL
IF 22 vf.... 329

*nouveautés nous contacter pour disponibilité

3D ULTRA MINI GOLF vf.... 149
688i HUNTER KILLER vf win 95.. 319
A10 CUBA vf.... 299
AH 64D LONGBOW GOLD vf 319
ACTION SOCCER +joypad vf. 249
AGE OF RIFFLES vf.... 335
AIR WARRIOR 2 nf.... 249
ALERTE ROUGE,C&C vf.... 295
ALIEN TRILOGY.... 325
APACHE longbow + HIND vf 289
ARE YOU READY & RED ALERT. 169
ARCHIMEDEAN DYNASTY vf.... 249
ATLANTIS vf.... 335
AXELERATOR vf.... 249
BANZAI BUG.... 295
BATAILLE DES ARDENNES nf.... 349
BATTLEGROUND 1, 2ou 3 vf.. 329
BATTLEGROUND shiloh nf.... 289
BATTLEGROUND antetiam nf.. 289
BLOOD vf.... 325
CAESAR 2 vf.... 245
CAPITALISM vf.... 315
CARMAGEDDON vf.... 289
CHEVALIERS DE BAPHOMET vf. 195
CHESS MASTER 5000 vf win95 319
CIVILIZATION 2 vf win.... 335
COMANCHE 3 vf.... 329
Command&conquer svga vf 319
CONQUEST new world luxe vf 149
CRUSADER NO REGRET nf.... 275
CYCLONE cité des âmes ..vf. 295
DAGGERFALL nf.... 329
DARKLIGHT CONFLICT.... 295
DAVIS CUP TENNIS 199
DEADLOCK vf.... 295
DEADLY GAMES nf.... 289
DEATH RALLY nf.... 149
DESTINY vf win 95.... 295
DESTRUCTION DERBY 2 nf.... 289
DIABLO nf win95.... 329
DIE HARD TRILOGY vf.... 319
DRAGON LORE 2 vf.... 269
DUKE NUKEM 3D +plutonium 199
DUNGEON KEEPER vf.... 295
ECSTATICA 2 vf.... 295
EMPIRE 2 vf.... 249
ERADICATOR.... 189
EXHUMED.... 189
F1 GRAND PRIX 2 vf.... 329
F16 FIGHTING FALCON vf.... 319
F22 LIGHTNING 2 vf.... 295
FALLEN HAVEN nf.... 289
FIFA SOCCER 97 vf.... 245
FIFA SOCCER MANAGER vf.... 269
FLIGHT SIMULATOR 6 vf win95. 389
FLYING CORPS vf.... 319
FOOTBALL MANAGER 96/97 vf 319
FORMULA KARTS vf win 95.... 289
FORMULA ONE vf.... 339
GABRIEL KNIGHT 2 vf.... 289
GENDER WARS vf.... 279

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

GENE WARS vf.... 279
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 vf 299
GREAT BATTLES of Alexander... 319
GT RACING 97 vf.... 220
HARPOON CLASSIC 97 nf.... 265
HEROES might & magic 2 vf. 335
HEROES might & magic scen 169
IM1A2 ABRAMS nf.... 269
INDEPENDANCE DAY vf.... 249
IMPERIUM GALACTICA vf.... 329
INTERSTATE 76 vf.... 295
JETFIGHTER 3 vf*.... 329
JETFIGHTER 3 70 missions.... 149
KICK OFF 97 vf.... 269
K.K.N.D vf.... 219
L' ENTRAINEUR + data 97 vf... 289
LAST EXPRESS vf.... 319
LEISURE SUIT LARRY 7 vf.... 295
LE VOLEUR D'ESPRIT vf.... 279
LES ESPIONS DU FUTUR vf.... 269
LIGHTHOUSE vf win.... 249
LORDS OF THE REALM 2 vf.... 295
LOST VIKING 2.... 299
MAGIC:L'ASSEMBLEE vf 329
MASTER OF ORION 2 vf.... 319
M.A.X.vf.... 295
M.D.K vf.... 295
MEGARACE 2 vf.... 295
MIGHT & MAGIC TRILOGIE.... 269
MOTO RACER vf win 95 295
MYST vf 295
NASCAR RACING 2 vf.... 249
NBA LIVE 97 vf.... 249
NEED FOR SPEED 2 win 95 vf. 295
OUTLAWS.... 299
OVER THE REICH vf.... 349
PANDEMONIUM vf.... 285
PANDORA DIRECTIVE vf.... 325
PINBALL TIME SHOCK.... 279
PERFECT WEAPON.... 319
PHANTASMAGORIA 2 vf.... 299
POD vf win 95.... 329
POWER CHESS vf.... 279
POWER F1 nf.... 279
PRIVATEER 2 the darkening vf. 329
PRIVATE EYE vf 269
PUZZLE BOBBLE.... 210
QUAKE.... 195
QUAKE MISSIONS 1 ou 2.... 195
RALLYE CHAMPIONSHIP vf.... 269
RALLYE CHAMPION X-MILES vf 159
RAMA vf 249
REDNECK RAMPAGE.... 319
RISK vf win 95.... 289
ROLAND GARROS 97 vf.... 295
SAND WARRIORS.... 299
SEGA RALLY win 95.... 289
SCRABBLE vf.... 365
SCREAMER 2vf.... 199
SETTLERS 2 vf.... 249
SIMCOPTER win 95 vf.... 279
SKYNET.... 249
SOLAR CRUSADE vf.... 269
SPYCRAFT vf.... 325
STALINGRAD nf.... 349
STAR GENERAL vf*.... 329
STAR TREK GENERATION vf.... 329
STEEL PANTHERS 2 vf.... 315
STREET RACER +paddle vf.... 245
SUPER EF 2000 win 95 vf.... 299
SUPER LEAGUE PRO RUGBY.... 319
SYNDICATE WARS vf.... 249
S.T.O.R.M. vf.... 249
TENNIS ELBOW.... 189
THE DARK EYE vf.... 249
THE GENE MACHINE vf.... 269
THEME HOSPITAL vf.... 315
TIME COMMANDO vf.... 189
TIME WARRIORS + Paddle.... 325
TITANIC vf.... 325
TOMB RAIDER vf.... 249
TOONSTRUCK vf.... 149
TRADER vf.... 329
TREASURE HUNTER vf.... 289
UNE POUPEE PLEINE AUX AS vf 289
URBAN RUNNER vf.... 245
UEFA champion league 97vf 299
US NAVY FIGHTER 97 vf.... 319
VERSAILLES complot vf.... 349
WAGES OF WAR nf.... 295
WARCRAFT 2 deluxe vf.... 335
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf.. 249
WING COMMANDER 4 vf.... 245
WOODEN SHIP & iron men vf 349
WORMS + SCENARIO vf.... 279
X-COM 3 APOCALYPSE vf.... 319
X WING VS TIE FIGHTER vf*.... 329
Z vf.... 149
ZORK NEMESIS vf.... 329

HIT DU MOIS
CONQUEST EARTH

CD PROMO

99 F
11th HOUR vf
3D ULTRA PINBALL
Aces of the deep vf
AFTERLIFE vf*
ALIENS vf
BATTLE ISLE 3 vf
BENEATH A STEEL SKY vf
CIVIL WAR vf
CIVILIZATION vf
COLONIZATION vf
COMANCHE 2*
CONGO vf
CRUSADERS NO REMORSE vf
DARK FORCES vf
DESTRUCTION DERBY
DISCWORLD vf
DOOM 2
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D vf
DUNE 1+2 vf
DUNGEON MASTER 2 vf
ENIGME MAITRE LU vf
EURO 96 vf
FADE TO BLACK vf
FANTASY GENERAL vf
FIELDS OF GLORY vf
FIFA 96 vf
FLIGHT UNLIMITED vf*
FULL THROTTLE vf *
FURY 3 vf
GRAND PRIX F1 nf
GRAND PRIX MANAGER 2 vf*
GREAT NAVAL BATTLE 4
HEROES might magic vf
INCA 2 vf
JAGGED ALLIANCE vf
JEWELS ORACLE vf
KING QUEST 7 vf
LAND OF LORE vf
LAST DYNASTY vf
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LORDS OF THE REALM vf*
LOST EDEN vf
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE vf
MICROMACHINE 2 + KIT vf
MORTAL KOMBAT 3
NASCAR RACING vf
NHL HOCKEY 95 vf
NORMALITY vf
PANZER GENERAL 2
PIRATES GOLD vf
PITFALL vf win95
PLAYER MANAGER 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf*
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 vf
PYST vf
REALMS of HAUNTINGS
REBEL ASSAULT vf
ROAD RASH vf*
ROBERT LEE CIVIL WAR vf
SAM & MAX vf
SECRET MONKEY ISLAND 2 vf
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SCREAMER
SETTLERS vf
SILENT HUNTER vf
SILENT THUNDER vf
SIM CITY vf
SHERLOCK HOLMES 2 vf*
SHIVERS vf
SPACE HULK*
STEEL PANTHERS vf
SUKOI SU27 vf
SYNDICATE vf
TEKWAR vf
TILT vf
THEME PARK vf
THIS MEANS WAR vf
TOSHINDEN
TOTAL MANIA vf
TRANSPORT TYCOON vf
UNDER KILLING MOON vf
U.F.O vf
US NAVY FIGHTER vf
US TICONDEROGA vf
ULTIMA 8 vf
WARCRAFT
WARCRAFT 2 70 missions
WARHAMMER vf win
WARWIND
WOLFPACK
X-COM vf
YODA STORIES vf
ZIDANE FOOTBALL vf

149 F
ALBION vf
ALERTE ROUGE MIS TAIGA vf
BURIED IN TIME vf
FOOTBALL LIMITED vf
HARD LINE vf
HARVESTER vf
IN THE 1ST DEGREE vf
KLICK & PLAY vf
L'AFFAIRE MORLOV vf
L'ENTRAINEUR DATA 97 vf
OFFENSIVE vf
PANZER GENERAL
RIPPER vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RETURN to ZORK
SETTLERS 2 MISSION vf
SILENT STEEL vf
SUPERKARTS vf
THE DIG vf
THUNDERHAWK 2 vf
TIE FIGHTER collection vf
U.E.F.A. CHAMPION LEAGUE vf
VIRTUA CHESS vf
VIRTUAL SNOOKER
WEREWOLF vf
who shot johnny rock
WING COMMANDER 3 vf
X-WING COLLECTOR

189 F
EUROFIGHTER 2000 vf
IRON HELIX
RENEGADE vf
SIM CITY 2000 vf
SPEED HASTE vf
TASK FORCE 1942nf
TRACK ATTACK vf

CD CHARME
ANAL FANTASCENES vf.... 299
ANTE FUTURA vf.... 269
BANGKOK Perversions vf.... 249
CHEATING.... 169
HUNGARIAN GIRLS vf.... 329
IMMORTAL DESIRE.... 169
LOLOS DE LYDIA vf.... 269
MASCARADES vf.... 329
MYSTIQUE of the Orient.... 169
OUTPOST 69.... 299
PARFUM DE MATHILDE vf.... 269
PRIVATE prison vf.... 259
SEXTET vf.... 289
SHOCK nf.... 329
STEAMY WINDOWS.... 169
ULTRA VIXEN.... 329
VIRTUAL sex with Jenna vf.... 299

ACCESSOIRES
THRUSTMASTER volant grand prix*.... 650
THRUSTMASTER manette top gun.... 329
THRUSTMASTER T2 volant + pédalier*.... 950
THRUSTMASTER ACM game card 289
CH GAMECARD 3 AUTOMATIC carte accel 289
QS SQUADRON manette gaz + manche.... 590
PRO PLAYER gamepad 4 boutons.... 89
TURBO PLAYER gamepad 6 boutons turbo... 119
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b.... 275
CARTE 3DFX MAXI GAMER + POD vf*.... 1240

COMMANDEZ
24H / 24
CONSULTEZ
les nouveautés
3615 CENTSOFT 2,23F mn

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.... TITRES.... PRIX....
PRENOM....
ADRESSE....
....
CP.... TEL.... Frais de port ❒ NORMAL 25F
VILLE.... ❒ COLISSIMO 32F garantie 48H
TYPE DE MACHINE.... ❒ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
❒ CHEQUE ❒ certifie être majeur pour CD charme ❒ CD-ROM TOTAL A PAYER
❒ CARTE BLEUE date d'expiration .... ❒ Matériel 60F
No.... Signature:
JO 85

Des effets de fumée dignes de votre voisin, qui élève ses plantes médicinales sur son balcon. ▼



Loin des simulations de plus en plus pointues, Extreme Assault est un jeu d'action sans complexes qui réunit avec panache tous les ingrédients indispensables (enfin normalement) d'une production moderne : action, beauté, gameplay et bien sûr carte accélératrice 3D !

Extreme Assault

MEGASTAR joystick

Action - Tous joueurs, mais alors tous - PC CD-Rom

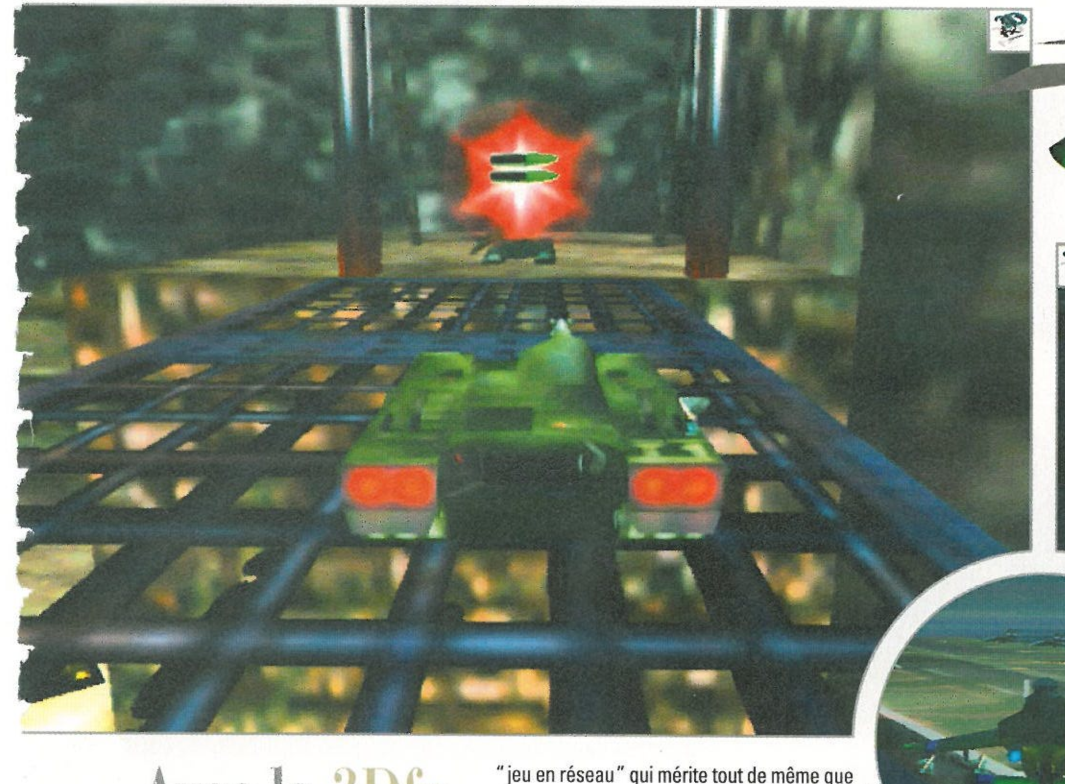
De l'action, de l'action, uniquement de l'action. Ni plus ni moins. À fond dans le tas et pas de quartiers. Ouais. À fond, à fond, à fond. Ne vous attendez pas à autre chose, vous seriez un peu deg. Bah, c'est de l'action quoi. Bon voilà. Vous êtes pilote d'hélico, parce que vous étiez un peu mauvais pour être pilote de chasse. Alors vos chefs ont préféré épargner quelques miyons aux contribuables et vous coller à la division "Try again", comme ça, pour voir combien de temps vous seriez capable de vivre. C'est pas que vous étiez spécialement mauvais, mais quand même, c'était pas vraiment ça. Votre premier crash, vous le deviez à un bête oubli de train d'atterrissage ou un truc dans le genre. Ça arrive, on n'allait pas en faire un plat pour si peu. Par contre, l'éjection dans le hangar a jeté un froid : un blessé et deux morts... Le pilote (vous) et les deux couvreurs qui réparaient le toit. Passe encore. Mais là où vous avez vraiment merdé, c'est en larguant vos bombes de napalm sur la Ka toute neuve de la femme du commandant de la base. Remarquez, elle était plus belle après qu'avant, parce que je ne sais pas ce que vous en pensez... mais bon, bref.

▲ L'univers d'Extreme Assault est réellement un régal pour les yeux.

Après l'hélico, le tank, histoire de varier les plaisirs. ▶

Chacun ses goûts, comme on dit

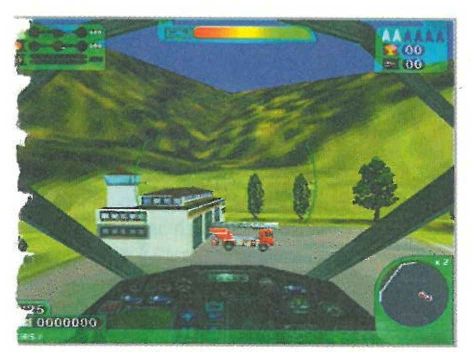
Après une page d'installation en VGA grosse fonte un peu pisseuse et 110 Mo plus tard (au maximum), l'écran principal pointe le bout de son pixel. Ahhhh, c'est déjà plus avenant. En premier lieu, vous devrez choisir votre niveau de difficulté parmi les quatre proposés. Choisissez-le bien, car vous ne pourrez plus changer en cours de route. Enfin si, mais à ce moment-là, vous devrez recommencer la partie depuis le premier niveau. Effectivement, il n'existe pas de système de sauvegarde à proprement parler : cela se fait automatiquement après la fin d'un niveau. Ne comptez pas vous rabattre sur de potentiels et abscons passwords, ces derniers n'existent heureusement pas. Par contre, rien ne vous empêchera de rejouer un niveau préalablement terminé si le cœur vous en dit. Le menu principal vous permettra de configurer quelques trucs utiles comme le mode de contrôle de l'hélico supra moderne, ou bien encore la complexité de l'image. Le reste n'est que broutilles, dans le genre "nouveau jeu", "changer de pilote", ou bien encore "hi-scores". Ah si, il y a l'option



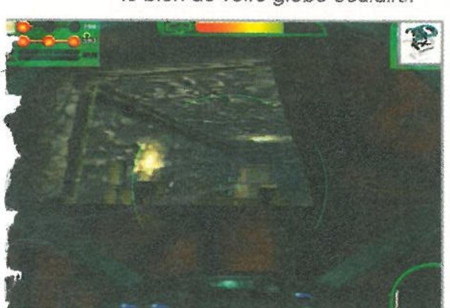
Avec la 3Dfx, vous aurez un arrière-goût de Silicon.

REMARQUE

Extreme Assault prouve que lorsque les programmeurs s'en donnent la peine, ils savent créer des moteurs 3D qui tournent parfaitement sur des petits Pentium. Bravo les gars, continuez à montrer l'exemple !



Les détails au sol fourmillent pour le bien de votre globe oculaire.



"jeu en réseau" qui mérite tout de même que l'on s'y attarde un peu. Extreme Assault vous propose donc de jouer jusqu'à quatre pélerins simultanément dans des parties en réseau local IPX ou Internet. D'ailleurs, Mplayer (un système de jeu multijoueur dans le style de Kali) est gracieusement fourni par la maison. Malheureusement, le soft n'était pas encore intégré par le serveur et nous n'avons donc pas pu tester de visu ce que cela donnait. En revanche, le réseau local fonctionne sans problèmes, et vous pourrez ainsi vous éclater entre amis dans des niveaux spécialement étudiés pour le jeu multijoueur. Maintenant que les présentations sont faites, il est temps de commencer les choses sérieuses et de voir un peu votre valeur au combat.

Vous contre les autres

La première campagne vous place dans un décor champêtre, alors que votre base est attaquée par deux hélicos ennemis. La première impression qui vous saute à la gorge est que, manifestement, le moteur 3D d'Extreme Assault a été élevé au Banania. Sans déc, la simple vue externe de l'hélico vaut le détour, car les textures utilisées sont détaillées et surtout très à propos. Bah oui, l'appareil fait vraiment futuriste, et c'est normal puisqu'il ne s'agit pas d'un hélico existant. Après le Comanche et l'Apache, c'est aujourd'hui aux commandes d'un Sioux AH-23 que vous viendrez au secours du monde libre, en attendant le dernier de la série des Mohicans bien sûr. En tout cas, le Sioux bidule est vraiment très agréable à regarder. Le mouvement des doubles pales est réellement excellent, et il s'agit d'un des plus crédibles qu'il m'ait été donné de voir. De même, les missiles embarqués sont bien ancrés sur les flans de l'appareil, et si vous êtes assez observateur vous verrez même la mitraillette directionnelle s'orienter en direction de vos cibles. Les bâtiments sont également très bien texturés et détaillés, à l'image de cette église au milieu de ce petit village ou bien de cette usine remplie de pelleteuses, grues et tuyaux crachant des flammes. Bon. On parle, on parle, mais en attendant, les ennemis, là, ils sont en train de vous cartonner tranquillement. Allez, on sélectionne sa cible et on envoie un petit missile pour calmer son monde. Quelques secondes plus tard, l'engin explose dans un effet de lumière époustouflant. Alors que vous voyez la carcasse de l'appareil chuter vers le sol, les débris font de même, suivis par une fumée criante de réalisme. Pas de doutes, on sent que les programmeurs ont vraiment insisté sur le côté esthétique de leur programme, car tout est un régal pour les yeux. Mais ce n'est pas tout : comme je vous le disais un peu plus haut, cette débauche esthétique ne se paye pas par un slide-show au niveau de l'animation.



Des explosions qui vous en mettent plein la tronche, si l'on peut dire.

Encore un coup de la 3Dfx, vous vous dites...

Eh bien, nan, car Extreme Assault propose un moteur 3D plus que musclé qui se passe très bien du fameux chipset salvateur. D'ailleurs, si vous avez jeté un coup d'œil sur le CD de cet été, vous avez pu vous en rendre compte par vous-même. Même sur un "modeste" Pentium 100 de base, l'animation se révèle presque fluide. Le plus fort, c'est que la jouabilité n'en est pas altérée pour autant, on n'a pas cette sale impression d'un soft qui rame, et de l'inertie dans les commandes et tout et tout. L'hélico est très maniable et l'affichage nullement grossier.

Test

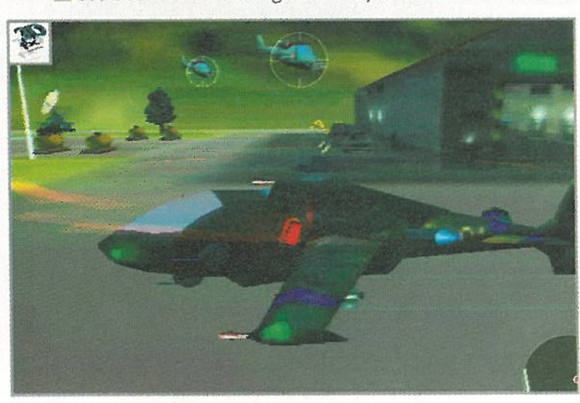
Extreme Assault

Bon d'accord, vous êtes mort, mais en beauté. ▼





▲ Les boss de fin de stage sont le plus souvent énormes.



▲ Une excellente jouabilité, en plus du reste...



▲ Les engins ennemis sont variés et détaillés comme on aime. Chez nous, notre passion, ce sont les jeux vidéo.

Un grand coup de chapeau donc aux auteurs de ce moteur, qui démontrent avec brio que même des machines dépassées par le raz de marée technologique peuvent rester à la page lorsqu'elles sont programmées avec talent. Si tous les softs étaient programmés comme ça, on aurait peut-être pas besoin de changer de processeur tous les six mois, soit dit en passant. Maintenant que vous savez que vous pourrez y jouer sur la bécane de votre grand-père, parlons un peu du résultat que vous obtiendrez sur celle de votre richard de voisin, avec son Pentium 200 MMX et sa carte 3Dfx.

On se croirait sur Silicon, j'vous dis.

Sur un 200 MHz tout court, l'animation est, comme vous vous en doutez, excellente. Ça se passe en haute résolution, c'est beau, jouable, enfin comme d'hab' quoi (c'est dingue cette sensation que j'ai de dire quinze fois la même chose). Si vous possédez un MMX, la différence se fera légèrement sentir au niveau de la fluidité, mais ne sera pas réellement flagrante. Ça, vous vous en doutiez aussi, depuis le temps que les productions MMX nous laissent sur notre faim. Par contre, la version 3Dfx, et je dis bien 3Dfx uniquement, finit d'enfoncer le clou. Les textures bénéficient de superbes lissages, le pixel devient discret, ce qui, combiné à une animation plus que fluide (méga-top-jeune-fun-trop-too-much-band-fluide) donne l'impression de jouer sur une Silicon Graphics d'il y a quelques années. J'vous jure, c'est vraiment vrai, la vérité j'mens pas. De ce fait, le plaisir du joueur (vous en quelque sorte) s'en trouve encore amélioré, puisque vous passez autant de temps à admirer ce qui se trouve autour de vous qu'à buter ces sales cons qui vous empêchent de faire du tourisme tranquille. Et comme chez Bluebyte, ce sont des p'tits gars bien, ils ne se sont pas limités à vous proposer moult niveaux soi-disant "différents" en changeant simplement la palette des couleurs. Nan, c'est pas leur genre. Les stages se succèdent dans des millieux aussi variés que la campagne montagneuse, des grottes, des installations souterraines, des îles tropicales, la banquise, des volcans en éruption, etc. Cette volonté de variété se retrouve également dans les appareils ennemis, qui changent régulièrement en fonction du stage où vous vous trouvez. De plus, à partir de la quatrième campagne (sur les six au total), vous troquerez votre aile-tournante contre un superbe char, histoire de varier quelque peu les plaisirs.



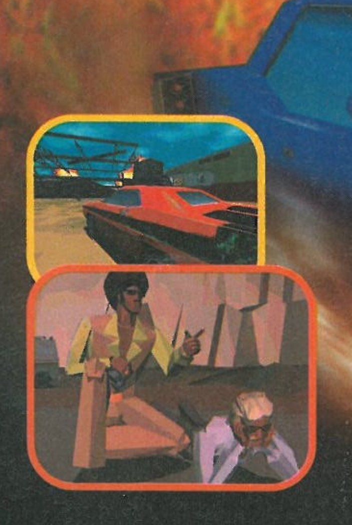
▲ Et en plus, ça bouge ! Merci Madame 3Dfx pour ce sim Silicon d'il y a cinq ans.

▼ Des séquences intermédiaires aussi belles que le jeu lui-même... et inversement.



Notre sélection

DES FLAMMES, DE LA FUREUR ET DU FUNK







Avec les voix françaises de Pulp Fiction

Des terrains de conduite sans contrainte, une ambiance 70's délirante, une option multi-joueur explosive...

Disponible sur PC CD-ROM Windows® 95 en Version Française Intégrale.

ACTIVISION®

http://www.ubisoft.fr

Hotline Ubi Soft 08 36 38 46 32 (2,23FFS/mm).





Activision est une marque déposée et Interstate 76 est une marque d'Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Géant. J'ai envie






CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90 16 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE**

EDITEUR **UBI SOFT** DÉVELOPPEUR **BLUEBYTES ANGLETERRE** TEXTES ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Ce passage est un véritable moment de bonheur, tellement c'est beau.



Un moteur 3D qui inspire le respect par sa puissance.

TIPS TECHNIQUE

Évitez l'installation minimum, et vous vous économiserez une dépression nerveuse lors des chargements.

TIPS JEU

Bougez tout le temps, même légèrement, et vous éviterez un maximum de tirs.





Oui, mais le jeu dans tout ça ?

Arcade, arcade et encore arcade, on vous l'a déjà dit. Chaque stage comporte un objectif principal que l'on vous décrit dans le briefing ; vous y allez, vous vous bastonnez, puis vous passez à la mission suivante. Ni plus ni moins. Sur la route, vous trouverez divers items qui permettront de recharger votre bouclier ou bien de renflouer votre stock de munitions. En plus des missiles guidés et des bombes, vous aurez trois types de canons à votre disposition. La mitraillette "toute simple" qui se dirige automatiquement sur la cible sélectionnée, le laser bien plus puissant mais tirant uniquement tout droit, et enfin le "lance-éclairs", un machin bien balèze. De temps à autre, vous trouverez de quoi augmenter la puissance de ces armes, mais pour cela il faudra chercher et détruire un max de trucs, quitte à vous éloigner un peu des sentiers battus. Le seul reproche que l'on pourrait formuler vis-à-vis d'Extreme Assault concerne l'intelligence artificielle des ennemis, un peu déficiente. Il n'est pas rare de voir un appareil buter connement dans un mur jusqu'à ce que vous mettiez fin à ses souffrances. De même, il existe quelques (rares) bugs permettant à des engins de passer à travers des montagnes ou des trucs comme ça. Voilà, je crois que j'ai rien oublié, j'vais donc conclure parce que je suis super à la bourre. En conclusion, je voudrais juste dire aux plus réticents du genre, que même les membres de la rédac' qui a priori n'apprécient pas tellement les jeux d'arcade, sont tombés sous le charme. Alors, pourquoi pas vous ?

Fishbone



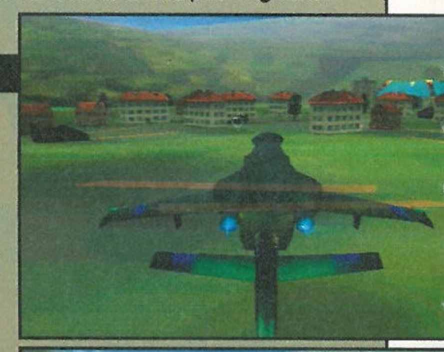
Bienvenue dans un monde meilleur, et faites un carton sur le Rhône-Poulenc local.

Résolutions

Voici un échantillon de ce qui vous attend, en fonction de la puissance de votre machine. Pour une fois, même les plus mal lotis ne seront pas dégoûtés.

3DFX

La crème de la crème. Avec ce chip, vous avez l'impression de jouer sur une Silicon Graphics (ok, d'il y a cinq ans, mais quand même).



MMX

La version MMX se distingue surtout par une animation légèrement plus fluide. La différence n'est pas flagrante, quoi.



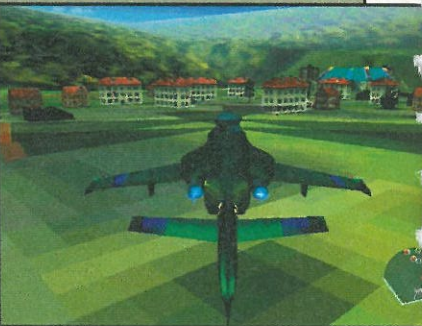
MMX VGA

Même en VGA, vous ne serez pas déçu du spectacle. En plus, l'animation est fluide sur un Pentium 90, et la configuration minimum.



NORMAL

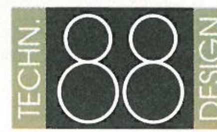
Extreme Assault en haute résolution, tous détails dehors. Un régal sur une machine puissante non MMX.



- \+ Un moteur 3D très puissant, qui remet les choses à leur place
- \+ Un excellent environnement graphique, détaillé et varié
- \+ De nombreuses missions qui évitent la répétition
- \+ Supporte avec brio la 3Dfx
- − Une intelligence artificielle superficielle
- − Quelques bugs de positionnement dans l'environnement 3D

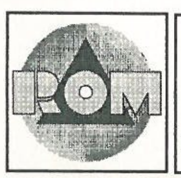
EN DEUX MOTS

Un très bon jeu d'arcade, qui devrait convertir même les plus réticents. Très bien programmé, et un petit bijou sur une 3Dfx.









DELTAROM VPC
65, Avenue Paul DOUMER - BP 25
92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Ouvert du Mardi au Samedi
de 11h à 13h et 14h à 19h30
Lundi 14h00 - 19h00
Jeux PLAYSTATION et
SATURN en Magasin.

MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

ACCESSOIRES

CH F16 COMBAT STICK. 545 F	CH THROTTLE........ 695 F	Squadron Commander.... 690 F
CH F16 FIGHTER STICK. 795 F	CH PRO THROTTLE .... 895 F	ThrustMaster ACM Card. . 295 F
CH F16 FLIGT STICK ... 395 F	CH VIRTUAL PILOT .... 495 F	ThrustMaster F16-FLCS. 1.050 F
CH FORCE FX .... 1.190 F	CH VIRTUAL PILOT Pro. 795 F	ThrustMaster Volant T2. . . 990 F
CH FORCE FX + Jet F3 . 1.349 F	FLIGHT LEADER 3D + jeu Tie	Thrust. Volant T2 + jeu. . 1.090 F
CH GAME CARD 3 ...... 295 F	Fighter Collector......... 349 F	ThrustMaster Volant F1GP 695 F
CH PEDALS............ 495 F	SIDE WINDER 3D PRO .. 395 F	ThrustMaster TOP GUN .. 335 F
CH PRO PEDALS .... 795 F	Side Winder GamePad 3D . 285 F	Volant+Pédalier Mad Catz. 545 F

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX .... 1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD 1.169 F
CARTE MONSTER 3DFX. . . 1.189 F
MONSTER 3DFX + 6 JEUX . 1.289 F

JEUX PC CDROM

3D Pinball Creep Night VF . . 275 F
3D ULTRA MINI GOLF.... 149 F
688I HUNTER KILLER VF . 325 F
A4 NETWORKS VF .... 195 F
ADIDAS POWER SOCCER . . Tél.
AH-64D Longbow Gold VF . . 325 F
AH-64D KOREA DATA VF . 195 F
AH-64 D LONGBOW + A.T.F +
EF 2000 VF .... 395 F
AIR WARRIOR 2 NF ...... 249 F
ALBION VF .... 149 F
ALIEN TRILOGY NF...... 249 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF . 295 F
ARENA 2 : Dagerfall NF.... 335 F
ASTERIX & OBELIX VF... 275 F
ATLANTIS VF............ 329 F
BANZAÏ BUG NF .... 295 F
BattleGround SHILOH VF . . 299 F
Betrayal in Antara VF ...... 329 F
BIRTH RIGHT VF .... 329 F
BLOOD VF .... 289 F
BLOOD AND MAGIC VF. . . 295 F
CAESAR 2 VF .... 249 F
CAPITALISM VF .... 335 F
CARMAGEDON VF .... 295 F
Chiffres et Lettres VF ...... 279 F
Chronicle Of the Sword VF. . 249 F
CIVILIZATION 2 VF ...... 335 F
Civilization 2 Collector VF . . 395 F
CLUEDO VF .... 295 F
COMMANCHE 3 VF ...... 345 F
Command & Conquer VF. . . 295 F
CONQUEST DELUXE VF . . 195 F
CONQUEST EARTH VF ... 329 F
CONSTRUCTOR VF........ Tél.
CREATURES VF.......... 245 F
CRUSADE VF .... 295 F
Crusader : No Regret NF ... 275 F
CYCLONES VF........... 299 F
DARK EARTH VF.......... Tél.
DARK LIGHT NF......... 325 F
DARK REIGN VF......... 329 F

DAYTONA U.S.A. NF...... 295 F
DEADLOCK VF .... 249 F
DEATH RALLY NF .... 149 F
DIABLO NF.............. 335 F
DIE HARD TRILOGY VF . . 325 F
DISCWORLD 2 VF........ 245 F
DOMINION VF .... Tél.
DRAGON LORE 2 VF ..... 275 F
Duke Nukem 3D Atomic Ed . 199 F
DUNGEON KEEPER VF ... 299 F
ECSTATICA 2 VF......... 299 F
EF 2000 DELUXE VF ...... 295 F
EUROPE 1 NF .... 249 F
EUROPE 2 NF .... 275 F
EXTREME ASSAULT VF.... Tél.
F1 GRAND PRIX 2 VF ..... 335 F
F16 Fighting Falcon NF..... 329 F
F22 LIGHTNING VF ...... 299 F
FABLES VF.............. 249 F
FIFA SOCCER 97 VF ...... 245 F
FIFA SOCCER Manager vf . 269 F
FINAL DOOM NF......... 285 F
Flight Simulator 6 VF w95 . . 395 F
FLIGHT SHOP NF .... 345 F
FLYING CORPS VF....... 325 F
FootBall Manager 97 VF.... 325 F
FORMULA KARTS NF .... 299 F
FORMULA ONE (3D)..... 379 F
Fort Boyard : La légende vf . 275 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF. . . 295 F
GENE WARS VF.......... 295 F
Great Battles of Alexander nf 299 F
GT RACING 97 VF........ 249 F
HARDLINE VF .... 149 F
HARPOON CLASSIC 97 ... 265 F
HARVESTER VF .... 149 F
Heroes Might & Magic 2 vf . 345 F
Heroes Magic 2 Data NF .... 169 F
HEXEN (Heretic 2) NF ..... 245 F
HEXEN 2 .... Tél.
IM1A2 ABRAMS NF....... 269 F
INDEPENDANCE DAY VF . 329 F
INDY CAR RACING 2 NF . . 235 F
INTERSTATE 76 VF....... 325 F
IZNOGOUD VF........... 295 F

JACK NICKLAUS 4 Spec. . . 325 F
JEDI KNIGHT VF (3DFX) . . . Tél.
JET FIGHTER III VF...... 345 F
JET FIGHTER 3 DATA disk 169 F
JONAH LOMU .... 299 F
KARMA VF.............. 199 F
KICK OFF 97 VF .... 269 F
King Quest Anthology NF . . . 149 F
K.K.N.D. VF............. 249 F
LARRY Collection NF...... 195 F
L.B.A. 2 VF .... 319 F
L'Entraineur Data Disk VF. . 169 F
L'Entraineur + Data Disk vf . 295 F
Le Cauchemar de PPD VF . . 345 F
Le Deuxième Monde VF .... 295 F
Le Secret du Templier VF . . . 215 F
LE TITANIC VF .... 329 F
Le Trésor des Toltèques VF . 249 F
LEGACY OF KAIN VF ...... Tél.
LEISURE LARRY 7 VF .... 295 F
Les Cheval. de Baphomet vf . 195 F
Les Guignols de L'Info VF . . 345 F
Les Mystères de Louxor vf.... Tél.
LIGHTHOUSE VF .... 249 F
Lords of the Realms 2 VF ... 295 F
Magic L'Assemblée VF ..... 335 F
MASTER OF ORION 2 VF. . 325 F
M.A.X. VF .... 325 F
M.D.K. VF .... 325 F
MEGARACE 2 VF .... 245 F
Micro Machine 3V NF...... 299 F
MISSION CRITICAL NF . . . 195 F
Mission Taïga : Red Alert vf 139 F
MONOPOLY VF.......... 260 F
MOTO RACER VF........ 295 F
MYST VF............... 295 F
NASCAR RACING 2 VF.... 249 F
NBA LIVE 97 VF.......... 325 F
Need For Speed 2 VF....... 295 F
NHL HOCKEY 97 NF...... 335 F
NINE VF .... 345 F
Opération Survie vf (C&C) . . 125 F
ORION BURGER VF ...... 295 F
OUTLAWS NF .... 325 F
OUTPOST 2 VF .... Tél.

PANDORA Directive VF ... 329 F
PANDEMONIUM VF ...... 285 F
Perfect Grand Prix 2 .... 149 F
PERFECT WEAPON VF ... 329 F
PETE SAMPRAS NF....... 299 F
PHANTASMAGORIA VF . . 275 F
Phantasmagoria 2 VF ...... 299 F
Pinball : TimeShock NF .... 295 F
POD VF .... 335 F
POWER CHESS VF .... 285 F
PRISONER OF ICE VF .... 195 F
PRIVATE EYE VF .... 259 F
Privateer 2 : Darkening VF . . 335 F
Pro Pinball : The Web NF . . . 149 F
PYST VF .... 79 F
QUAKE NF .... 199 F
Quake Mission Pack 1 NF . . . 195 F
Quake Mission Pack 2 NF . . . 195 F
Rally Championship VF .... 295 F
Rally Champion. X-MILES . . 159 F
RAMA VF .... 249 F
REAL ATC VF............. Tél.
REBEL ASSAULT 2 VF .... 149 F
RED ALERT : C & C VF. . . 295 F
Red alert : Mission Taïga vf . 139 F
REDNECK RAMPAGE NF . 325 F
RIPPER VF .... 149 F
RISING LANDS VF........ 329 F
RISK VF .... 295 F
RIVEN VF (MYST 2)........ Tél.
ROLAND GARROS 97 VF . . 295 F
SCREAMER 2 VF......... 199 F
SEGA RALLY NF .... 295 F
Sensible World Soccer 97 vf . 249 F
SETTLERS 2 VF.......... 295 F
SETTLERS 2 Data disk VF. . 159 F
Sherlock Holmes 2 VF...... 325 F
SIERRA PRO PILOT VF..... Tél.
SIM CITY 2000 collector vf. . 345 F
SIM COPTER VF .... 279 F
SIM GOLF VF........... 279 F
SIM ISLE VF............ 279 F
SIM PARK VF........... 249 F
SIM TOWER VF.......... 295 F
SKYNET NF .... 325 F

SPACE Quest Collection NF . 195 F
SPYCRAFT VF .... 269 F
Star Trek Generations VF . . . 329 F
STEEL PANTHER 2 VF .... .335 F
Super EF 2000 VF .... 325 F
Super Street Fighter 2 ...... 129 F
SYNDICATE WARS VF.... 295 F
TACTCOM VF .... 175 F
TEN PIN ALLEY NF....... 279 F
Terminator Futurshock NF . . 295 F
TEST DRIVE off ROAD NF . 329 F
THE HIVE WIN 95 NF ..... 199 F
THE LAST RXPRESS VF. . . 329 F
THEME HOSPITAL VF.... 315 F
TIE Fighter Collector VF . . . 149 F
TIME LAPSE VF.......... 285 F
Time Warrior + Pad .... 329 F
TINTIN au Tibet VF .... 245 F
Tintin : Le Temple du Soleil . 245 F
TOMB RAIDER VF .... 249 F
Tomb Raider + U.K.M. VF . . 279 F
Total War data warcraft 2 . . 149 F
TOONSTRUCK VF......... 149 F
TOUCHÉ-COULÉ VF...... 295 F
TRIVIAL PURSUIT VF .... 260 F
URBAN RUNNER VF...... 249 F
US Navy Fighter 97 VF ..... 335 F
VERSAILLES VF .... 379 F
Virtua Chess Win 95 VF .... 295 F
VODOOLUNGE NF .... 245 F
VOYEUR NF .... 199 F
Warcraft 2 - 70 Missions .... 129 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . . 159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF . . 335 F
WARWIND NF + ech VF ... 295 F
Wing Commander IV VF ... 245 F
WIPE OUT 2097 (3 D) NF. . . 369 F
WORMS VF + DATA ...... 295 F
X-COM APOCALYPSE VF . 325 F
X-WING COLLECTOR NF . 149 F
X-WING vs Tie Fighter VF . . 335 F
Z VF .... 149 F
ZORK NEMESIS VF....... 345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

Pour toute commande de logiciels CDROM supérieure à 800 F, DELTAROM vous offre gratuitement un CDROM à 79 F. Indiquez 2 titres par ordre de préférence.

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 79 F

CYBERMAGE NF	F-15 Strike Eagle III NF	Nascar Racing NF	ShockWave Assault NF
ECSTATICA NF	HI-OCTANE VF	Police Quest 4 VF	SPACE QUEST 6 VF
F14 Fleet Defender NF	INCA VF	Railroad Tycoon Deluxe	SUPER KARTS NF

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

11 TH HOUR VF	DUKE NUKEM 3D NF	LAST DYNASTY VF	TEK WAR VF
Accross the Rhine NF	EarthWorm JIM 1+2	LEISURE LARRY 6 VF	Terminal Velocity NF
AFTER LIFE	FANTASY GENERAL vf	L'énigme maître Lu vf	THE D VF
BATTLE ISLE 3 VF	FIELDS of GLORY VF	LOST EDEN VF	THE DIG VF
BIG RED RACING VF	FIFA SOCCER 96 VF	MAGIC CARPET 2 VF	Theme Park VF
Burried in Time VF	FLIGHT Unlimited vf	Micro Machines 2 NF	THIS MEANS WAR VF
CIVIL WAR VF	FRANKESTEIN VF	NAVY STRIKE NF	TILT VF
CIVILIZATION VF	FULL THROTTLE VF	NORMALITY VF	TOP GUN NF
COLONIZATION VF	Gabriel Knight VF	Panzer General II NF	Torin's Passage VF
Comand Aces of Deep vf	Heretic Shadow NF	PIRATES GOLD VF	U.F.O. VF
Daedalus Encounter VF	Heroes Might Magic vf	Player Manager 2 VF	Ultra 3D Pinball NF
DARK FORCES VF	INCA 2 VF	RALLY VF	Under Killing Moon VF
Destruction Derby NF	Jagged Alliance VF	SAM & MAX VF	WARCRAFT NF
DUNE 1 & 2 VF	Jewels Of Oracles VF	SCREAMER VF	WITCHAVEN 2 NF
Dungeon Master 2 VF	KING QUEST 7 VF	SETTLERS VF	X-COM VF
EURO 96 VF	Lands Of Lore VF	SHELLSHOCK VF	YAHTZEE VF
DISCWORLD VF	LARRY 5 VF	STEEL PANTHER VF	YODA STORIES VF

Prix indiqués T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles - Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
65, Avenue Paul Doumer - BP 25 - 92502 Rueil-Malmaison Cédex
Tél : 01 47 08 08 30 - Fax : 01 47 08 45 46

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ☐ Je certifie être majeur + signature
SIGNATURE (pour CDROM charme)

Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Matériel 60 F par colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port

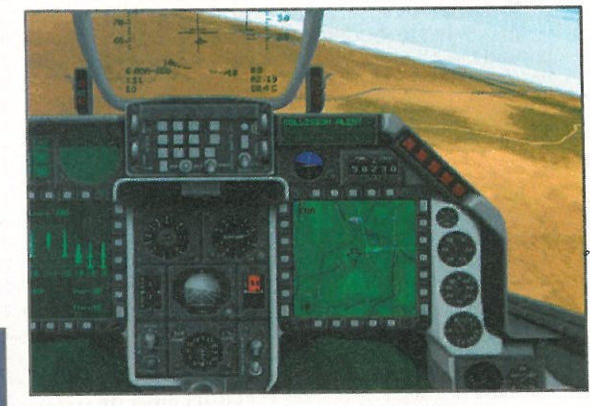
Total

Test

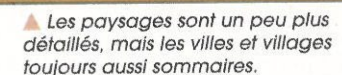
Tirant parti du moteur d'Apache Longbow et de Hind, nos amis de Digital Integration nous proposent une simulation de F-16. Tiens, cela faisait un bail que l'on avait piloté un de ces jolis coucous exportés à tour de bras par l'U.S. Air Force

IF16

Simulateur de vol - Tous joueurs - PC CD-Rom







▲ *Les paysages sont un peu plus détaillés, mais les villes et villages toujours aussi sommaires.*



Pendant bien longtemps, le F-16 dans sa version Falcon a été un des appareils chouchous de la simulation de vol. En ce temps, Spectrum Holobyte nous offrait de grands jeux comme Falcon Pilot sur ST, PC et même Macintosh.

Les amateurs des deux précédentes simulations de Digital Integration ne noteront aucun bouleversements du côté de l'interface. On retrouve en effet les traditionnelles options de choix de campagne, de scénarios et de configuration. Justement, parlons-en : on peut opérer de nombreux réglages pour adapter la rapidité du moteur graphique à la puissance de la bécane.

Un moteur, ça se rode

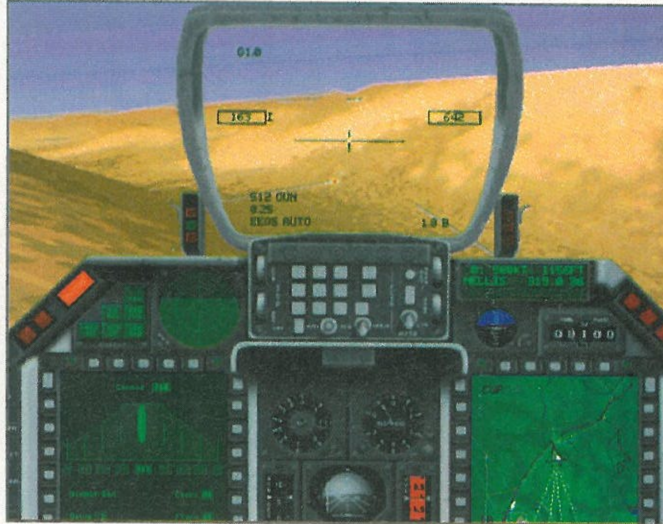
On observera avec intérêt l'évolution du moteur de Digital Integration à travers les âges. À son apparition avec Apache Longbow (grand concurrent de Ah64d Longbow), il s'agissait d'un moteur polygonal, avec quelques vagues textures sur lesquelles des véhicules évoluaient assez péniblement. Puis vint Hind. Les programmeurs, sans doute inspirés par le relief accidenté de l'Afghanistan, s'en étaient donné à cœur joie, côté élévations et canyons. On pouvait même apercevoir des troupes au sol qui, à notre grande stupeur, attaquaient par pelotons entiers de paisibles villages, pourfendant le moudjahidin.

Bien malheureusement, IF16 n'a pas profité cette fois de grandes améliorations dans le moteur graphique. Hormis un ciel particulièrement convaincant, on a droit tout au plus à de nouvelles textures rocailleuses sur les montagnes. En revanche, si les terrains de Hind avaient été réalisés en dépit de tout principe géo-



▲ *L'écran de planning de la mission : comme dans Apache et Hind, vous aurez à votre disposition de nombreuses vues satellite et 3D pour préparer votre plan vol.*

L'instrumentation de bord n'est pas un summum de réalisme, mais a le mérite d'être facile d'utilisation. ▼



logique, les régions visitées dans IF16 seront rigoureusement bien conçues, et on se fera un plaisir de survoler les paysages israéliens et chypriotes en 800x600. Malheureusement, même un Pentium 166 n'arrive pas a faire tourner le jeu de façon parfaitement fluide lorsque toutes les options sont mises au maximum et souvent il faut désactiver l'affichage de la couche nuageuse, à grand regret cela va sans dire.

Digital Integration fait faux-bond aux hélicos...

Un modèle de vol maniable

Le F-16 est un avion connu, on ne s'étonnera donc pas de retrouver un comportement en vol à la fois réaliste et maniable. Le cockpit et les instruments de bord sont assez proches de la réalité, notamment au niveau des modes radars dans lesquels on retrouve toute l'avionique qui a fait le succès de ces appareil dans la dernière décennie. Pêle-mêle on pourra faire joujou avec les modes multiples de la nouvelle version du radar Apg-68 qui permet de designer d'une manière très aisée des cibles aux armes air-sol embarquées. Globalement, la technique d'attaque au sol sera la même que dans les simulateurs d'hélicos du développeur, à la différence près que les quelques bugs au niveau du masque du terrain semblent avoir été corrigés (dans Apache et Hind, en effet, certaines unités au sol comme les BMP2 apparaissaient au radar même dissimulées derrière des collines).

L'intelligence artificielle de l'ennemi semble très bien faite, plus particulièrement au niveau de l'ennemi aérien que l'on pourra observer traçant des figures dans le ciel pour éviter une menace missile ou pour se placer dans vos six heures.



Scénarios et campagnes

Une centaine de missions sont proposées dans IF16, et on retrouve les objectifs classiques : protection d'une cible, attaque aérienne et au sol, mais aussi reconnaissance pour permettre des tirs d'artillerie. Les campagnes, quant à elles, vous mèneront dans les cieux inquiétants de la Corée, d'Israël et de Chypre (eh oui... encore !). Dans le jeu en réseau, on devrait pouvoir jouer le pilote ou le copilote en mode coopératif. Mais les plus sanguinaires d'entre nous préféreront s'affronter dans de grands deathmatchs réunissant jusqu'à seize joueurs.

Bob Arctor

+ Digital Integration n'a pas cédé à la tentation F-22
- Peu d'améliorations du moteur

EN DEUX MOTS

Un très sympathique simulateur de F-16 en attendant Falcon 4. Le moteur graphique n'a pas autant évolué que lors des précédentes simulations de la firme, mais il n'est pas hideux pour un sou. Les campagnes et missions sont intéressantes. Quant au jeu en réseau, il offre la possibilité de goûter au mode pilote/copilote..

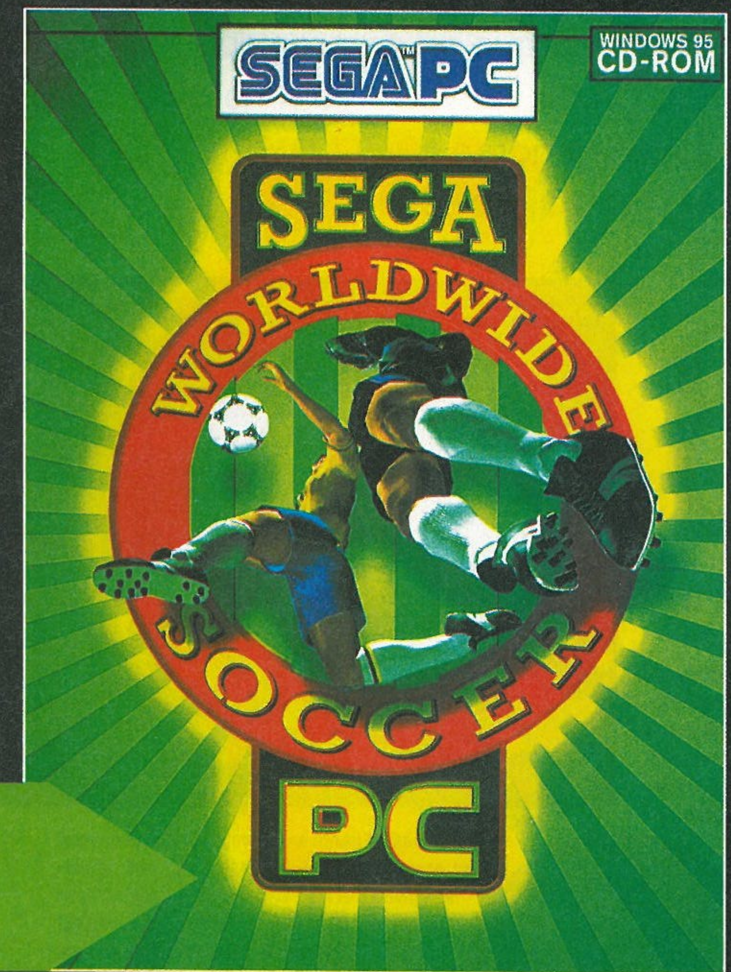


AVANT Worldwide Soccer PC, il valait encore mieux jouer avec UN BON VIEUX BABYFOOT !



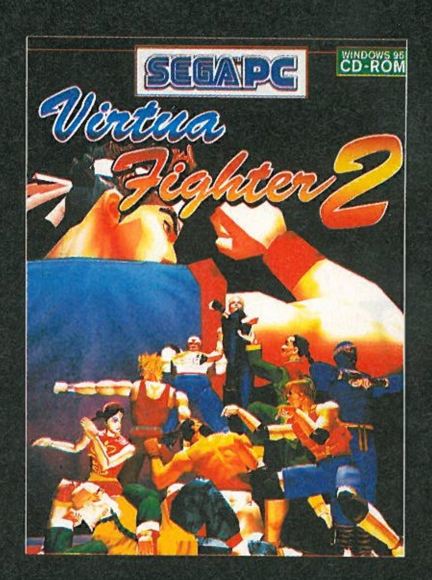






BIENTÔT

La future référence du jeu de combat sur PC !







UNE RÉALISATION EN 3D IMPRESSIONNANTE...

- Graphismes 3D avec une diversité de mouvements incroyable.
- Différents angles de vue du terrain, zooms et ralentis à 360° autour du ballon.
- Différents stades, météo variable, ambiance sonore hyper réaliste.

... AU SERVICE D'UNE JOUABILITÉ SANS ÉQUIVALENT !

- Vous pouvez tout faire : passes, dribbles, tacles, lobs, tête plongeante, retournés, amortis, centres, effets dans le ballon, feintes de corps, talonnades, roulettes...
- 48 équipes internationales avec statistiques.
- Jouable à 4 en réseau.

Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur Pentium 90 Mhz avec Windows 95.



SITE WEB :
http://www.sega-europe.com



Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

* 2,23F/min - ** 1,29F/min - WORLDWIDE SOCCER, VIRTUA FIGHTER 2 © SEGA Entreprises Ltd. - Crédit Photo Keystone - BAM



La série des Warlords a bientôt dix ans, puisque le premier volet de la saga est sorti en 1988. Eh oui, le temps passe, hein. Dix ans, ça fait une paye. Ouais. Enfin, c'est comme ça, hein, on n'y peut rien, c'est la vie... comme qui dirait. Warlords 3, un wargame médiévalo-fantastique, donc.

Warlords 3

Stratégie - Joueurs confirmés et puristes de la saga - PC CD-Rom



TIPS TECHNIQUE

Vous pourrez pousser la résolution jusqu'en 1027 x 768 sans aucun problème de lisibilité.

TIPS JEU

Les alliances, ça a vrament du bon.



Un wargame au système de jeu au tour par tour.



En mode Campagne, chaque fin de mission donne lieu à une distribution de bons points.

Strategic Studies Group, le géniteur, est une boîte australienne présente sur le marché depuis 1982. Putain de nostalgie. J'vous parlerais bien de mes souvenirs de l'époque, mais je suis sûr que vous n'en avez rien à foutre. On a chacun sa vie, ses soucis, ses problèmes de thunes, c'est pas pour se coltiner ceux des autres en plus. Tiens, l'autre jour, j'en parlais à Raymond, un ami de Monique. Eh bah, figurez-vous que, quelquefois, il se réveille le matin et il se dit : "Tiens, encore une journée et je suis toujours vivant !". C'est un philosophe, ce Raymond. Y a des trucs comme ça qui vous remettent à votre place, de petit mortel sans grande importance face à la grandeur de l'univers (ça va, vous en avez pas marre ?). Warlords 3, par exemple. Eh bien voilà, une décennie dans la gueule depuis que j'ai joué au premier. Merde, ça veut dire qu'un jour ou l'autre je vais crever. Ça y est, j'angoisse. Vous aussi. Normal. On passe tous par cette période de remise en quest... hein ? Bon d'accord, demain j'arrête.

L'Homme est-t-il pensant ou pense-t-il, l'Homme ?

Warlords 3 est une sorte de métaphore onomatopatique de l'existence que nous ne vivrons jamais. Ceci dans le sens où vous devrez conquérir, envahir, latter de la tronche qui veut bouffer dans votre assiette ; bref, ce que fait l'Homme depuis qu'il est Homme. Par contre, pour l'autre sens, les tronches ennemies ont des têtes de squelette, de golem, de vampire et autres bestioles non réelles (si,si !). D'où le fait que nous ne les vivrons jamais réellement, ces maudits combats. Voilà pour la métaphore. Pour ce qui concerne l'onomatopée, l'explication se trouve dans la simplification des principes existentiels humains : moi vois, moi tue, moi prends. Mais si vous désirez jouer d'une manière plus fine, la diplomatie sera là pour que vous puissiez nouer et dénouer des alliances de trente ans. À vous les traités de paix, les coopérations par intérêt, les traîtrises de dernière minute et bien évidemment les déclarations de guerre. D'ailleurs, un tableau récapitulatif complet permettra de connaître précisément les relations entre chacun des protagonistes (jusqu'à huit). Pour le reste, Warlords 3 est toujours aussi simple dans son principe. Vous créez des unités, vous allez tabasser votre voisin, vous lui piquez ses valeurs ou bien vous vous appropriez son château, vous devenez un peu plus puissant, et ce jusqu'à devenir le maître d'Etheria (le monde métaphorique). Bien sûr, les parties sont un peu plus subtiles que ça, car au passage vous devrez récupérer des objets magiques, remplir des mini-quêtes, source de profits et d'objets rares, établir des échanges de troupes entre vos châteaux, transformer ceux-ci en citadelle, enfin tout ça quoi. Et c'est justement dans cette relative simplicité de jeu que réside tout l'intérêt de Warlords.

Enrichi en vieilles nouveautés

Vous êtes nombreux à avoir connu Warlords 2, et tout autant à vous demander quelles sont les améliorations apportées au 3. Tout d'abord - et vous l'avez sans doute déjà remarqué - le graphisme a été très nettement amélioré par rapport à ce que nous connaissions. Si vous poussez la résolution en 1024 x 768, vous obtiendrez un univers mignon, clair, mais toujours sans aucune fantaisie. En fait, le look donne une impression de "vieille école" qui a tenté de se mettre au goût du jour avec les références vestimentaires d'il y a cinq ans. Mais bon, ils ont quand



■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90 8 MO RAM** ■ EDITEUR **BRODERBUND**
■ DÉVELOPPEUR **STRATEGIC STUDIES GROUP AUSTRALIE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**



▲ Ce tableau permet de connaître les affinités de chacun envers tout le monde, et inversement bien sûr.

▲ De nombreux tableaux permettent de savoir à tout moment où vous en êtes.

Warlords 3 fait partie de ces jeux presque indémodables.



▲ Chaque ville peut créer jusqu'à quatre unités différentes





même fait un effort, on ne va pas insister là-dessus. Signalons au passage la présence de quelques séquences vidéo tournées par une équipe de kangourous locaux. Grotesques, quoi. Toujours dans le chapitre des choses nouvelles mais pas extraordinaires non plus, citons l'arrivée de la magie (noire, blanche et grise) grâce à l'existence de 30 sorts différents. Toujours sympa, ça offre une alternative à l'éventration des gens. Le mode multijoueur a également pris un coup de jeune, puisque ce dernier est maintenant compatible avec Internet. Un serveur client du nom de Red Orb Zone est d'ailleurs fourni avec le soft, et permettra à huit pélerins potentiels de jouer au tour par tour en simultané (comme pour MAX, par exemple). Par contre, s'il est une chose qui n'a pas évolué, c'est bien l'interface. Pour ceux qui y sont déjà habitués, le choc ne sera pas trop rude ; en revanche, les nouveaux utilisateurs risquent d'être refroidis. Bizarre, non intuitive et "ergonomiqueless", ni plus ni moins. En conclusion, histoire de conclure sur une pensée concluante, Warlords 3 fait partie de ces jeux presque indémodables, un peu vieillots, plutôt réservés aux puristes, mais qui s'avèrent très prenants une fois passé un temps d'adaptation. Et ce encore plus en mode multijoueur.

Avant de vous laisser partir, méditez donc là dessus : "Si je dis que je pense, c'est parce que tu ne penses pas ce que je dis". Raymond. 1447-8, psaume 4.

Fishbone





▲ Le chemin que vos troupes effectuent s'affiche en rouge. Si celles-ci n'ont plus assez de points de déplacement, le tracé devient gris.

- \+ Une bonne intelligence artificielle qui s'adapte au joueur
- \+ Les parties multijoueur sur internet
- \+ Un graphisme entièrement refait (c'était pas du luxe !)
- \+ Un principe de jeu simple à assimiler
- \- L'interface est loin d'atteindre les sommets de l'ergonomie
- \- Pas de réelle et bien grosse nouveauté

EN DEUX MOTS

Un wargame au principe de jeu relativement simple. À réserver quand même à ceux qui ont apprécié les premiers Warlords et aux amateurs de jeux multijoueur.



Test bref

Comme tous les mois, nous nous retrouvons avec une petite série de logiciels plus ou moins intéressants, d'autres qui sont complètement inintéressants, voire même irrésistiblement comiques... Bref, voici les brefs !

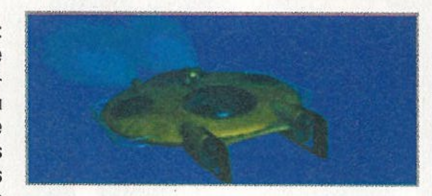
Ark of Time

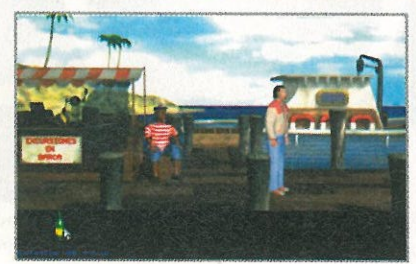
52 TECH. | 53 DESIGN | 55 INTÉRET

Aventure - Tous joueurs - PC CD-Rom

L'Atlantis aura monopolisé beaucoup d'octets : encore un jeu où vous partez à sa recherche par personne interposée. Une équipe de scientifiques accompagnée de son mécène a disparu aux abords d'une île des Caraïbes. Journaliste préposé au sport, votre rédacteur en chef vous envoie sur la piste : la chasse aux grosses têtes est ouverte. L'aventure vous fait parcourir le monde. De l'Angleterre à l'Afrique, les indices vous conduisent aux portes de la Terra incognita. De technique sommaire, le graphisme semble tout droit sorti des archives. Les puzzles demandent un minimum d 'observation. Le jeu s'adresse au grand public. Mais on n'y trouve pas la beauté qui lui permettrait de concurrencer des produits comme l'Atlantis de Cryo.

Kika







CONFIG MINI PENTIUM 90 16 MO RAM
EDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEURS INTERN. COMPUTER & TRECSION
TEXTES ET VOIX VF & VO
NBRE DE JOUEURS 1

Dragon Dice

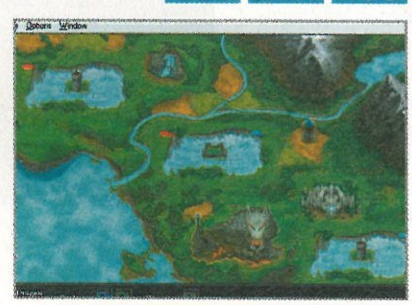
58 TECH. | 59 DESIGN | 65 INTÉRET

Stratégie - Tous joueurs - PC CD-Rom



Dragon Dice s'inspire d'un jeu de dés mis en place par TSR. Des armées se battent par jets de dés. Quatre types de races vous sont proposés pour affronter soit l'ordinateur dans des parties campagnes ou paramétrées par vos soins, soit des adversaires humains. Les quatre races ne possèdent pas les mêmes propriétés ni les même sorts, ce qui permet d'effectuer des combinaisons nombreuses. Le jeu se partage en plusieurs écrans qui vous offrent une gamme étendue de renseignements. Un écran de terrain vous permet de voir les possessions ennemies et l'emplacement de leurs armées tandis que l'écran tactique voit le combat se dérouler. Chaque action est soumise au lancer de dés, d'où les résultats aléatoires. D'un abord complexe, ce produit demande une lecture approfondie des règles pour les néophytes. Son interface est peu pratique, car la division des écrans empêche une vue générale de la partie. Le graphisme des combats est sommaire. L'absence de vidéo et d'animation poussée donne un jeu dépassé sur le plan technique. Sa réalisation reste cependant soignée.

Kika





CONFIG MINI 486 DX 66 16 MO RAM
EDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR INTERPLAY PRODUCTIONS
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Fa/18 Hornet 3

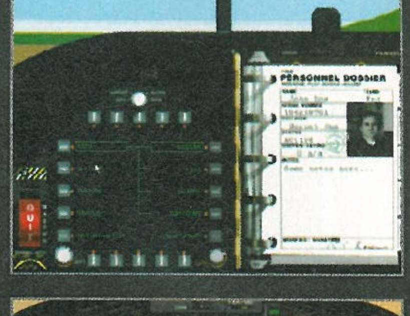
62 TECH. | 60 DESIGN | 60 INTÉRET

Simulateur de vol - Amateurs de la saga - PC CD-Rom

Cela fait déjà quelques années que ce simulateur me poursuit. A l'époque, sur Mac, il était un sujet de forte dissension entre les amateurs de simulations - donc la majorité - qui, bien à tort, le préféraient a l'excellent A-10 Attack ! de Parsoft. Maintenant les temps ont bien changé, les simulations ont bien évolué, mais ceci n'a l'air d'avoir touché en rien l'équipe de GSC qui nous rebalance le même moteur polygonal aux terrains fort austères. Bien sûr, le jeu en 1024x768 est d'une grande fluidité, bien sûr que le moteur a un peu évolué depuis et, oui, le modèle de vol est très sympa mais bon...

A noter l'effort particulier fait au niveau des instruments pour tenter de s'approcher du réalisme. Malheureusement, le gameplay n'est pas souvent au rendez-vous malgré quelques scénarios très bien pensés et un certain effort visible du côté de l'interface. Le choix de l'avion quant à lui est suffisamment original pour que le collectionneur chronique se le paye pour le carrer en haut et à gauche de sa ludothèque, et l'amateur d'armements trouvera certainement une certaine jouissance avec des armes comme la B57.

Bob Arctor







CONFIG MINI P133 16 MO RAM S-VGA
EDITEUR EMPIRE
DÉVELOPPEUR GRAPHIC SIMULATION CORPORATION
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1 & PLUS SUR INTERNET

Hardcore 4x4

60 TECH. | 61 DESIGN | 45 INTÉRET

Course de bagnoles pour Gros Bill - Débutants - PC CD-Rom

Bon. Il y a deux façons d'aborder le sujet. La première consiste à être délicat, poli et surtout hypocritement diplomate. Voyons voir ce que cela donne : "hum, Hardcore 4x4 est un jeu de course de 4x4, afin que vous et vos copains 4x4 alliez faire les 400 coups du côté du col des Quatre-Vents. Le moteur 3D semble avoir quelques légères difficultés à s'exprimer sans l'utilisation de la miraculeuse 3Dfx, car si vous choisissez de vous en passer, ce que vous aurez à l'écran sera soit moche, soit lent. De plus, le titre se révèle légèrement injouable, car votre caisse passe son temps à rebondir partout. Le graphisme est austère et répétitif, la réalisation passablement bâclée (taper dans des murs invisibles, faut le faire) et l'intérêt général inexistant." Ouais, bon, voyons voir la seconde méthode : "Hum, Hardcore 4x4 est une véritable catastrophe. Y en a mare que de mauvais programmeurs comptent sur la 3Dfx pour faire des jeux potables à leur place. Z'ont qu'à savoir programmer des moteurs qui marchent." Ah, c'est déjà mieux.

Fishbone





CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90
EDITEUR GREMLINS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR GREMLINS INTERACTIVE
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS
NBRE DE JOUEURS 1 À 6

Independence Day

50 TECH. | 10 DESIGN | 10 INTÉRET

Shoot-them-up - Mouton - PC CD-Rom

Avant, les moutons vivaient dans les prairies, mais par ces temps de progrès, chaque mouton a un appartement, une télévision, certains moutons vraiment high-tech ont même un PC avec un Intel dedans et l'Internet. Le samedi soir, après avoir fait ses courses au supermarché, le mouton va voir "ID4" en famille ou entre copains. Le dimanche, le mouton se repose comme l'avait fait le dieu des moutons. La semaine, le mouton travaille dur pour gagner de l'argent, mais arrive bientôt le samedi suivant. Le mouton retourne faire ses courses en famille pour se faire tondre en troupeau. Au beau milieu du supermarché trône une immense pile de boîtes du jeu Independence Day.

monsieur pomme de terre





CONFIG MINI Q.I. INFÉRIEUR À 80
EDITEUR FOX INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RADICAL ENTERTAINMENT
TEXTES ET VOIX FRANÇAIS APPROXIMATIF & VO
NBRE DE JOUEURS 1

Legacy of Kain



Action - Consoleux nostalgiques - PC CD-Rom

Vous le savez sans doute déjà, mais Legacy Of Kain est un jeu directement issu du monde de la console, celui que vous aimez tant. Du coup, nous avons là un soft d'action reposant sur un léger fond d'aventure, et dans lequel vous incarnez un ancien gentil devenu vampire par la force des choses. Bien fait, fallait pas déconner avec les choses fortes. Assoiffé de vengeance et de sang, vous vadrouillerez donc d'endroits mystiques en forêts maudites afin de rétablir l'équilibre des forces de la nature, l'équilibre en question s'étant fait la malle en raison de la néfaste présence d'un super démon dans les parages. Armé de votre épée et de quelques pouvoirs magiques, vous passerez donc votre temps à cogner, couper et, bien sûr, absorber le sang de vos victimes. Techniquement parlant, vous aurez droit à un scrolling multidirectionnel (la vache, cela faisait longtemps que je n'avais pas écrit ça) montrant l'action vue de dessus. Dire que ce dernier est loin de personnifier un exploit technique est loin de la vérité, car seul le VGA vous permettra d'avoir une animation fluide sur un Pentium 200. Et je ne vous parle pas de la jouabilité lamentable (les combats sont d'une rare lourdeur) donnant l'impression d'être revenu des années en arrière en terme de gameplay. Seules les séquences cinématiques et les musiques sortent du lot, donnant au soft une ambiance paradoxalement prenante. Mais, bon, à ce moment-là, autant aller voir Dracula de Coppola, c'est quand même autre chose. Allez zou, un pieu dans le CD et on n'en parle plus.

Fishbone





CONFIG MINI PLAYSTATION, PENTIUM 90
EDITEUR CRYSTAL DYNAMICS
DÉVELOPPEUR CRYSTAL DYNAMICS USA
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1

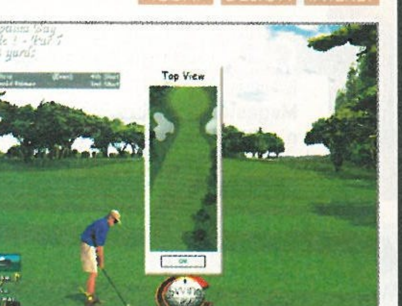
Links LS 98

71 | 75 | 80
TECH. | DESIGN | INTÉRET

Jeu de golf - Tous joueurs - PC CD-Rom

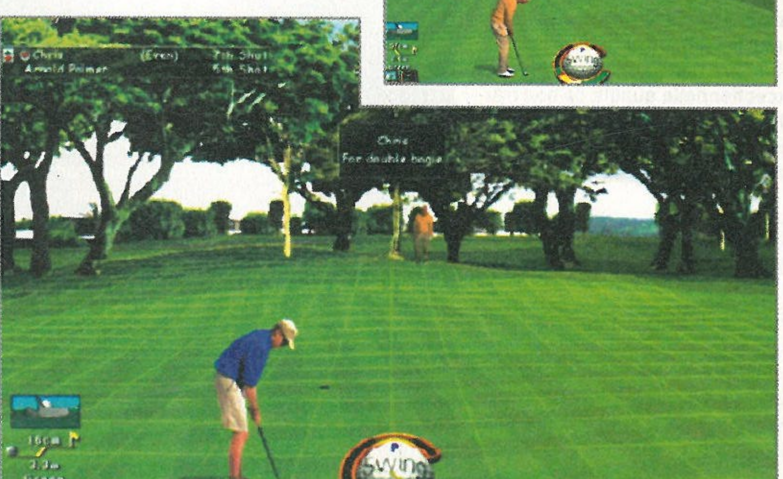
Textures améliorées, animations toujours plus vraisemblables, Links LS 98 revisite le 97. Deux nouvelles options sont disponibles offrant la possibilité de jouer par équipe. Deux joueurs pros se rajoutent aux quatre déjà disponibles. Les angles de vue de la caméra se multiplient pour suivre la trajectoire de la balle. Le produit est au top avec son menu habilement caché qui, d'un mouvement de souris, apparaît pour offrir toutes les options qu'un soft de golf se doit de posséder. Son utilisation est toujours aussi simple. Que dire de plus ? Au fil des années Links LS évolue vers la perfection pour le plus grand plaisir des joueurs.

Kika





EDITEUR ACCESS SOFTWARE
DÉVELOPPEUR ACCESS SOFTWARE
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1 À 8



Meat Puppet



Action - Tous joueurs - PC CD-Rom

Complètement inspiré de Crusader No Remorse et de Blade Runner, l'héroïne sexy court pour sauver sa peau. Les armes sont classiques, trop peut-être par rapport au thème : le pistolet mitrailleur de base doit être réarmé après chaque rafale en recliquant sur le bouton gauche de la souris, etc. De plus, le résultat manque de piquant : pas de hurlement déchirant quand les ennemis brûlent dans d'atroces souffrances... Techniquement, vitesse et souplesse sont de mise mais nécessitent une configuration importante. Le P133 donnera des ralentis en présence de nombreux ennemis. De plus, les accès disque sont lents à en pleurer.
Le graphisme réchappe de la cata. Rien à descendre : il est beau, en S-VGA, 3D isométrique et tutti quanti, à la Crusader No Remorse en 65 000 couleurs.

Kika



CONFIG MINI P133 16 MO RAM
EDITEUR FUNSOFT
DÉVELOPPEUR KRONOS USA
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1

Tasc Chess CD

- | 40 | 80
TECH. | DESIGN | INTÉRET

Jeu d'échecs - Tous joueurs - PC CD-Rom

En marge des évolutions technologiques qui ravagent les tripes de nos PC, ce Tasc Chess CD se concentre sur l'essentiel. Composé de deux programmes, Chess Tutor pour apprendre les échecs et développer son jeu avec exemples, cours et exercices, et Chessica, un jeu d'échecs pur et dur qui permet de jouer contre l'ordinateur. Le moteur de jeu est très bon, mais les très nombreuses options d'aide et de consultation de librairies le laissent accessible aux débutants. En bonus, toutes les parties des championnats du monde depuis leur création sur le CD que vous pouvez consulter à loisir.

Seb



CONFIG MINIMUM PENTIUM 90 16 MO RAM
P133 + 32 MO RAM RECOMMANDÉ
EDITEUR/DÉVELOPPEUR INTERPLAY
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 2

X-Car



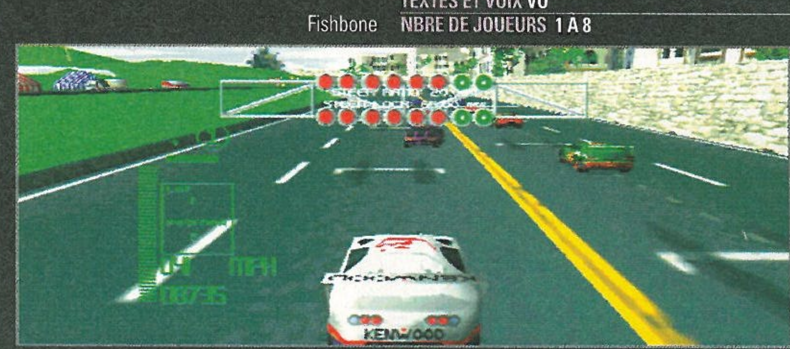
Course de voitures - Tous joueurs - PC CD-Rom

Cela faisait déjà un bon bout de temps que l'on attendait X-Car (enfin, façon de parler), le jeu de course des créateurs de Daggerfall. Le problème, c'est que le moteur 3D de ce dernier semble avoir quelques difficultés à ne pas caler avec la vue de ce qu'il doit afficher. Car, pour tout vous dire, ça rame sur un Pentium 200 MMX, ce qui fait un peu mal là où je pense. De plus, on ne peut dire que le rendu graphique soit inoubliable, malgré une certaine complexité des décors. Certes la version 3Dfx rattrape amplement les choses du point de vue, euh, du point de vue animation fluide, décors lissés, etc., mais il n'empêche que la jouabilité reste exécrable car on a plus l'impression de piloter un bloc de béton qu'autre chose. Restent les nombreux réglages de la caisse, son éventuelle personnalisation par vos soins, ainsi que le jeu en multijoueur. Mais ça fait quand même un peu lég...

Fishbone



CONFIG MINI PENTIUM 90 8 MO RAM, CD-ROM DOUBLE VITESSE
EDITEUR/DÉVELOPPEUR BETHESDA
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1 À 8



Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Depuis que les joueurs les plus chanceux commencent à être méchamment équipés, genre P200 MMX, K6 233 et cartes accélératrices 3D dans tous les coins, paradoxalement, on est de plus en plus dégoûtés par la gourmandise des nouveaux jeux. Bref, de là à attendre entre un et deux ans la sortie de ces titres en pack promotionnel ou en gamme budget, il n'y a qu'un pas. Voici quelques bonnes raisons pour le franchir.

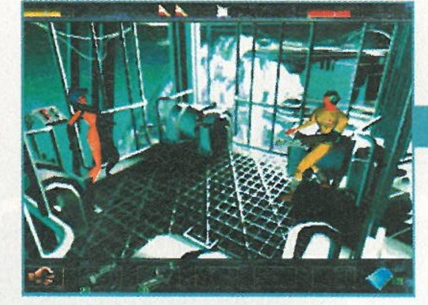
1. Faire des économies : plus besoin d'une bécane de compétition pour des jeux qui affichent en moyenne le quart de leur prix de lancement.
2. S'éviter des déceptions : laisser les copains foncer bille en tête sur toutes les nouveautés et leur rendre visite de temps à autre.
3. Redécouvrir le plaisir de jouer : pouvoir afficher un maximum de détails sans mettre en danger la jouabilité et profiter d'une version presque totalement débuggée.
4. Se réconcilier avec sa copine : n'ayant plus besoin d'être sur la brèche 24 h sur 24, avoir davantage de temps à lui consacrer. Notre suggestion : lui monter une machine avec les économies réalisées et l'initier aux joies du réseau.
5. Lire avec plaisir Joystick : être calme et détendu à la lecture des tests et non plus trépignant d'impatience et de frustration.

Bref, vous l'aurez compris, voici une nouvelle rubrique pleine d'ambition ! Nous, à Joystick, les jeux vidéo auxquels tout le monde peut jouer, c'est notre passion.

Cela dit, ne vous (nous) croyez tout de même pas à l'abri des tentations. Que vous ne juriez que par la nouveauté, que vous vous entraîniez depuis quelques années à ne pas craquer pour le premier Megastar venu, ou que vous soyez fauché comme les blés, j'ai bien peur que septembre ne soit une mauvaise série pour vous : les éditeurs se sont littéralement déchaînés. Au lieu d'essayer de vous refourguer une multitude de daubes planquées derrière quelques bons titres, c'est le contraire qui s'est produit. Et à 99 francs pièce le bon, très bon, voire excellent jeu, toute résistance devient vaine et superfétatoire. Il ne vous reste plus qu'à rendre les armes et à passer à la caisse. Gloups ! Pourvu que le reste du magazine ne soit pas à l'avenant.

BUDGET

PAR STÉPHANE QUENTIN



TIME COMMANDO

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F.

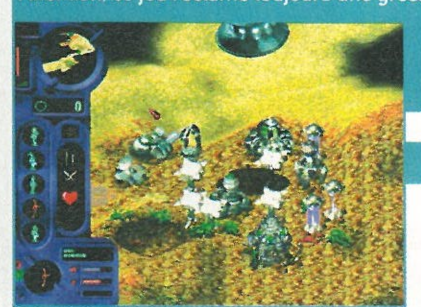
Megastar de septembre 96, ce petit bijou d'action-arcade tout en 3D temps réel est signé Adeline Software. Et quand une équipe aussi géniale se lance dans le jeu de baston, on découvre que bourrinant rime avec hareng, certes, mais aussi avec surprenant, jubilant, euh, jubilatoire, renversant, etc.

SYNDICATE WARS

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F.

Megastar de septembre 96, ce chef-d'œuvre d'action/stratégie tout en 3D temps réel nous plonge dans une ambiance ultramoderne, sombre et violente. Une vraie ambiance blad'reuneur (comme dit le Iansolo). Attention, ce jeu réclame toujours une grosse config : P150 minimum !





GENE WARS

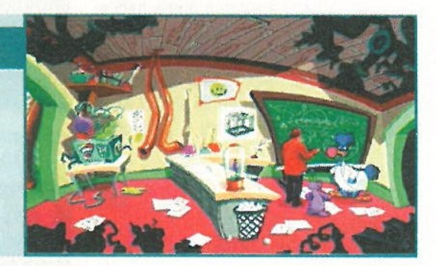
GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 99 F.

Megastar d'octobre 96, ce titre de stratégie temps réel signé Bullfrog n'est pas un énième clone de Command & Conquer, comme on l'a peut-être cru à tort. Sa dimension écologique et la richesse de ses possibilités sont toujours à découvrir !

TOONSTRUCK

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I. E., 99 F.

Megastar de décembre 96, cette aventure cartoonesque cache derrière des graphismes faussement gentils une histoire complètement géniale et une aventure d'excellent niveau. Accessible en petit prix tout juste neuf mois après sa sortie, voici sans aucun doute la meilleure affaire de cette cuvée.

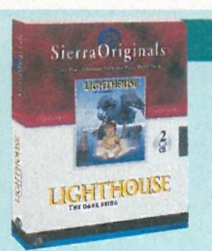




ASCENDANCY

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I. E., 99 F.

Sorti en décembre 95, ce jeu de gestion de ressources intergalactiques par tour est entré dans l'histoire non par son originalité, mais par l'exceptionnelle qualité de son traitement graphique. Malgré une absence d'option multijoueur, il est aujourd'hui considéré comme un "classique" du genre.



LIGHTHOUSE

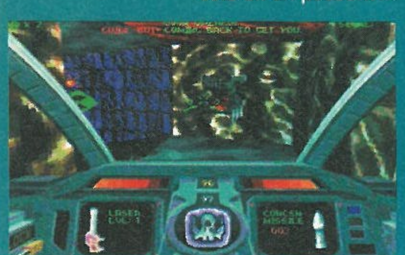
GAMME SIERRAORIGINALS DE SIERRA-ON-LINE, 99 F.

Megastar de septembre 96, ce superbe jeu d'aventure s'inscrit dans la droite lignée de Myst pour la qualité du graphisme et l'ambiance Jules Verne des décors. Quant à l'aventure en elle-même, elle est de facture classique et de difficulté intéressante.

DESCENT 2

GAMME BLACKMARKET D'INTERPLAY, 99 F.

Sorti en avril 96, ce jeu d'action en 3D temps réel et 6 degrés de liberté apporte de nombreuses options et niveaux supplémentaires au premier du nom, mais assez peu de renouvellement dans le genre. Genre scotchant à souhait, cela dit en passant...

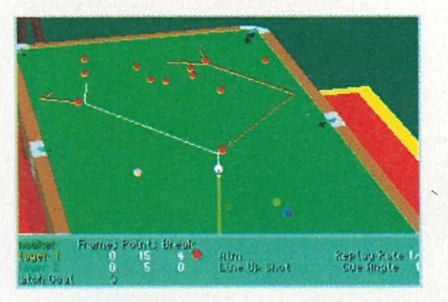




CONQUEST OF THE NEW WORLD

GAMME BLACKMARKET D'INTERPLAY, 99 F.

Megastar de mai 96, cette gestion de ressources "à la Colonization" est une merveille de réalisation qui s'est imposée comme une alternative originale au titre de Microprose. De plus, celui-ci peut se jouer jusqu'à 6 en réseau dans sa version originale !



VIRTUAL SNOOKER

GAMME BLACKMARKET D'INTERPLAY, 99 F.

Sortie en mai 96, cette simulation de billard a rejoint au panthéon du genre son grand-frère, Virtual Pool, du même éditeur. Développer des jeux de billard, ça ne s'improvise pas. Alors puisque vous en tenez un bon, ne le lâchez pas. Enfin, si vous aimez le snooker.



WORMS UNITED

GAMME POWER PLUS DE MICROPROSE, 99 F.

Megastar de novembre 95, cet inclassable d'inspiration vaguement lemminguienne s'apprête à revenir en scène avec la version 2, tout en 3D, etc., etc. Comme quoi, le concept était bon. Bref, si justement c'est le concept qui vous intéresse, voici un "petit prix" qui vous tend ses vers.



REBEL ASSAULT II

GAMME LUCASARTS COLLECTION DE LUCASARTS, 149 F.

Megastar de janvier 96, ce titre mythique d'action-arcade réussit tellement bien à nous plonger dans l'univers magique de la Guerre des étoiles qu'on finit par en oublier le côté un tantinet bourrin du jeu : dégommer tout ce qui bouge à l'écran. Ah, magie de la trilogie !



APACHE LONGBOW

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F.

Sorti en septembre 95, ce simulateur d'hélico réclamait déjà une config à base de Pentium. A moins d'être allergique au graphisme vectoriel, vous pourrez désormais sans problème bénéficier de toute la richesse tactique de cet excellent soft.



FLIGHT UNLIMITED

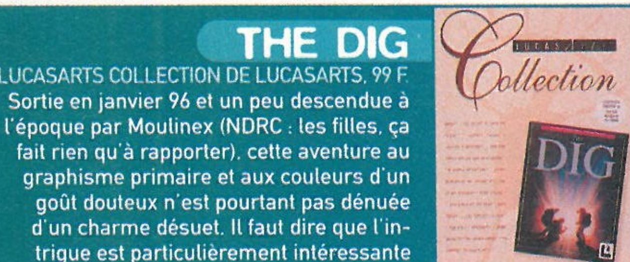
GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F.

Megastar d'avril 95, ce simulateur d'avions de voltige a fait décoller Moulinex en son temps. Toujours aussi prisé, toujours aussi génial par son environnement ludique, unique pour un simulateur, ce titre a d'ores et déjà acquis son statut de "classique".
NB : le n°2 est attendu d'ici la fin de l'année.

PRO PINBALL THE WEB

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F.

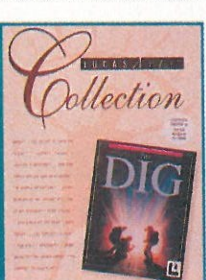
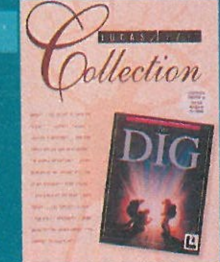
Megastar de décembre 95, ce simulateur de flipper a marqué l'avènement du réalisme dans le flipper virtuel. Bref, à moins d'avoir craqué cet été pour son successeur Timeshock, encore plus beau, vous pouvez foncer les yeux fermés et les doigts frémissants sur celui-ci.



THE DIG

LUCASARTS COLLECTION DE LUCASARTS, 99 F.

Sortie en janvier 96 et un peu descendue à l'époque par Moulinex (NDRC : les filles, ça fait rien qu'à rapporter), cette aventure au graphisme primaire et aux couleurs d'un goût douteux n'est pourtant pas dénuée d'un charme désuet. Il faut dire que l'intrigue est particulièrement intéressante

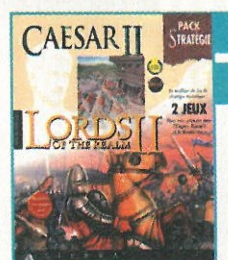



MONTY PYTHON SACRÉ GRAAL

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F.

Megastar de décembre 96, cette aventure délirante signée 7th Level, incontournable pour les fans de John Cleese et consorts, est une petite merveille de fidélité de ton et de loufoquerie baroque. Détail d'importance : le jeu est en VO sous-titrée.





CAESAR II + LORDS OF THE REALM II

PACK STRATÉGIE - SIERRA-ON-LINE, 349 F.

Caesar II sortant en gamme budget le mois prochain pour seulement 99 F, ce pack intéressera essentiellement les amateurs de Lords of the Realm II, sorti en décembre 96, qui voudraient bénéficier d'un "petit cadeau" supplémentaire.

GOOD NEWS FOR THE BIG APPLE

Trois de ces titres sortent également sur Mac, fait assez rare pour être salué bien bas. Et pas des moindres puisqu'il s'agit de Rebell Assault II, The Dig et Flight Unlimited. Merci messieurs Lucas et Looking Glass. Ou devrais-je plutôt dire monsieur Ubi ? Enfin, quoi qu'il en soit, ces titres sont tout aussi incontournables que sur PC.





PHANTASMAGORIA + GABRIEL KNIGHT II

PACK FANTASTIQUE - SIERRA-ON-LINE, 329 F.

Réunis dans ce pack par la nature fantastique de leur intrigue et une utilisation massive de la vidéo (13 CD au total !), ces deux titres proposent une aventure cliquante très grand public pour le premier et un véritable jeu d'aventure pour le second, megastar de février 96.
NB : ces deux titres sortent en gamme budget (129 F chacun) le mois prochain.



CHARON K'LHANNA PRA'MIN



LE POINT
DE RENCONTRE ENTRE
LA RÉALITÉ ET LE NÉANT

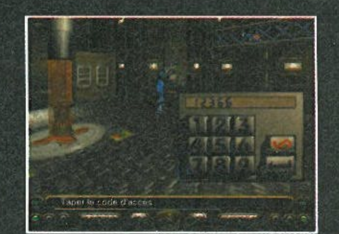












ARCHON ROCHAN DAH'MON TARG

RFECT
SASSIN

PRÉSENTÉ PAR GROLIER INTERACTIVE

"L'ENVIRONNEMENT EN 3D
EST BIEN RÉUSSI"
PC TEAM

"UN JEU D'AVENTURE TOUT À LA FOIS
RICHE ET TRÉPIDANT"
GEN 4

"UN SCÉNARIO DIGNE DES MEILLEURS FILMS
DE SCIENCE FICTION"
CD-ROM MAGAZINE

GROLIER INTERACTIVE PRÉSENTE PERFECT ASSASSIN. UNE PRODUCTION VERITAS
CRÉÉE PAR KEV WALKER ET DÉVELOPPÉE PAR SYNTHETIC DIMENSIONS
AVEC CHARON DANS LE RÔLE DE PERFECT ASSASSIN.



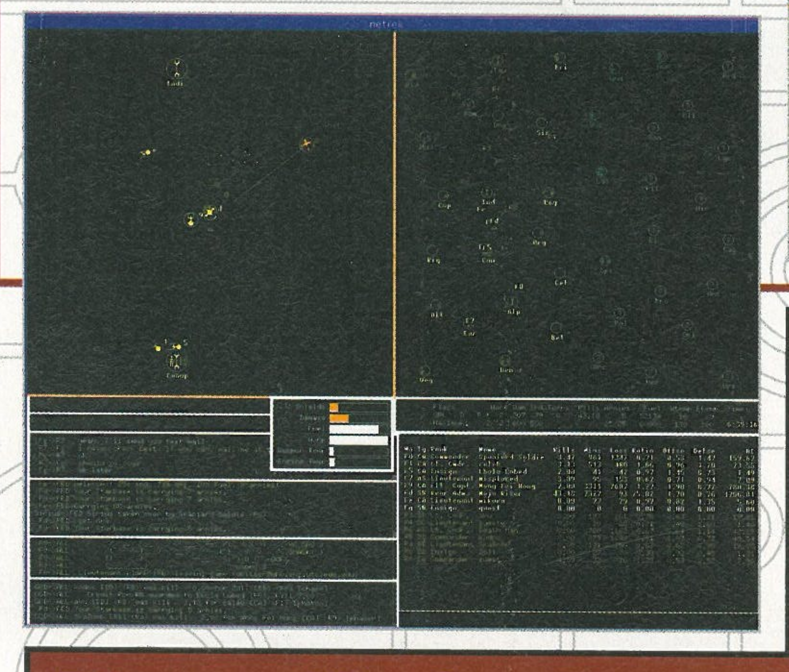




NET NEWS

Netrek

Netrek est un jeu on-line, gratuit, qui existe depuis 1972. Pendant longtemps réservé aux utilisateurs d'Unix, des programmes ont aujourd'hui été développés pour à peu près tous les formats (Windows, Mac, Sun, Silicon Graphic, HP, etc.). Des tas de gens se passionnent pour ce jeu et y passent toutes leurs nuits. Je n'ai pas voulu mourir idiot et j'ai téléchargé leur application (celle pour Windows s'appelle COW et fait 200 ko). Ça m'a vite gonflé. Déjà, faut s'avaler l'interface, digeste comme un pneu entre deux biscottes. Ensuite, faut trouver un serveur qui ne soit pas désert. Enfin, il faut jouer. Bof. Après tant d'efforts, je n'ai été récompensé que par un shoot-them-up à la dimension stratégique insignifiante. Je suis peut-être passé à côté de quelque chose de grand, vu l'engouement que ce jeu soulève depuis vingt-cinq ans. Alors si la curiosité vous chatouille, voici l'adresse web de la league internationale de Netrek, un bon lien pour démarrer : **www.inl.org**

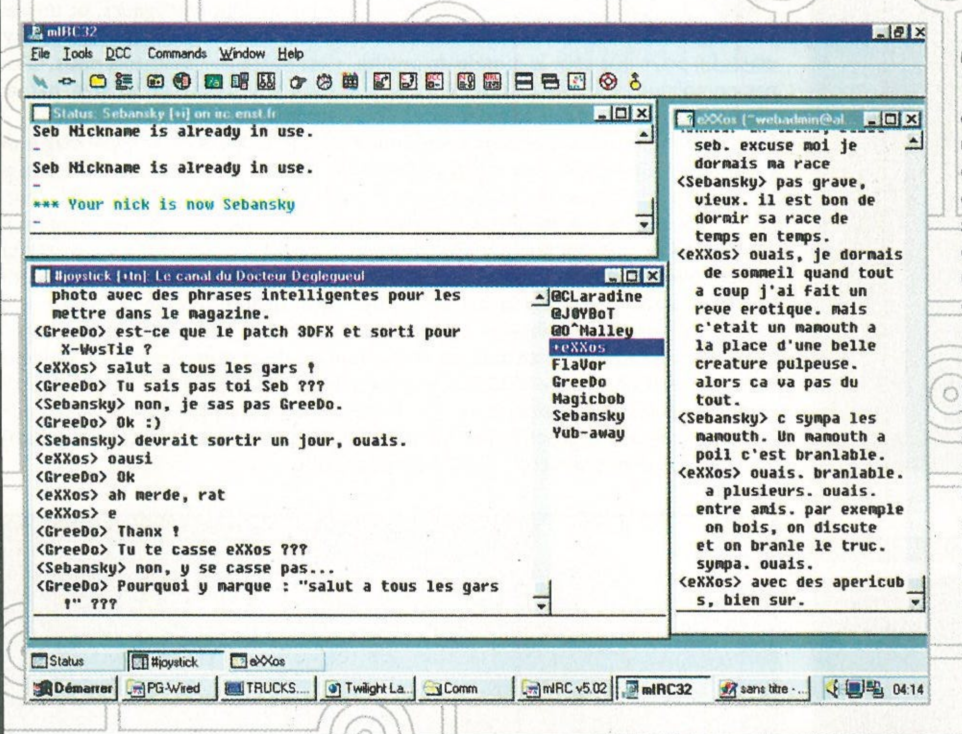


PLAY NET
Surfez sur le Web
Carnet d'adresses
Jeux en réseau

Play Net

L'association Play Net, créée en décembre 96, inaugure son site à l'adresse suivante: http://www.mygale.org/11/playnet/. Vous y trouverez une multitude de liens indispensables et intéressants pour les fans de jeu en réseau, des liens vers des moteurs de recherche, des guides d'adresses et autres ressources utiles aux arpenteurs du web.

Viendez sur IRC



Depuis quelques mois, Joystick vous offre la possibilité de dialoguer en direct sur son channel IRC. Peu connu, les IRC sont des serveurs de CHAT (dialogue en temps réel avec des miaou-miaou), un peu comme le bon vieux minitel sauf que ça existe depuis vingt ans, que c'est pas made in France et que ca coûte pas des miyons. Pour vous connecter, rien de plus simple, vous installez Mirc qui se trouve dans le CD de Joystick (rubrique Communication), vous choisissez un serveur (**irc.insat.com, sil.polytechnique.fr...**) dans le Setup et vous faites /JOIN #joystick.
Bon, ça, c'est pour se connecter au forum de Joystick, mais il existe plus de 5 000 sujets de conversation, sans parler des forums invisibles. Pour avoir la liste complète, il suffit de faire un /LIST. Une fois dans le forum, vous allez voir une liste de NICK (pseudonymes) à droite, certains étant précédés d'un @ (ce sont les opérateurs). Ils peuvent changer le TOPIC (sujet de discussion du channel), vous KICKER (éjecter du channel), ou vous BANNER (vous interdire l'accès au channel) et encore bien d'autres cruautés plus fourbes et plus techniques. En gros, les faites pas chier. Voilà qui devrait vous aider pour une première connexion, reste plus qu'à vous connecter (vers 22h30 France Télécom oblige). Toute l'équipe de Joy y passe régulièrement.

Perfect Gamer Wired

Réalisé par Instant Access et distribué par Silmarils, ce pack réunit tout ce dont vous avez besoin pour jouer sur le Net. À savoir un mois de connexion gratuite à Internet (sur @source) et le navigateur Internet Explorer. Plus une version complète avec codes de Kali (v 1.1 beta Q). Cette version de Kali ajoute le support pour Shadow Warrior, Moto Racer, G-Nome et Shell Shock (entre autres) et corrige un certain nombre de lacunes (problème de chat avec Duke, KProxy géré dans Win 95, support de Diablo sous Win/NT...). Ce pack inclut également des versions démos jouables sur eul' Net de Duke, Warcraft 2, Quake, Diablo, Blood, Descent 2, SkyNet, LinksLS. Et comme si ce n'était pas suffisant, le CD contient près de 1 000 niveaux pour Duke, Quake, Red Alert, Warcraft 2, Doom 2. À noter que ces niveaux nécessitent pour leur part les versions complètes des jeux pour fonctionner. Non mais dites donc, si avec un pack pareil (modem non inclus), vous venez pas nous mettre une trempe sur le channel Kali Joystick, c'est que vous êtes vraiment des lopettes. Ou de fichus radins : le pack est disponible au prix tout à fait dérisoire de 129 F.



Télé Joystick

Voilà, c'est notre dernière crétinerie en date, et mon dieu que celle-ci nous amuse. Cet été, nous avons installé une caméra dans les locaux de Joy, chez nous. Et comme nous sommes très partageurs, et un peu exhibitionnistes, nous l'avons branchée sur notre site Ouaibe (**http://www.joystick.fr**) pour que tout le monde en profite, c'est notre ouaibe-cam à nous. C'est pas compliqué, suffit de se pointer avec son petit web browser, et hop, paf, en direct vous voyez ce qui se passe chez nous, comme ça, 24 heures sur 24.

Bon, évidemment, cela ne sert absolument à rien. Et c'est là toute la magie de cette petite chose. On voit des gens taper sur des claviers, à raison d'une image un peu pourrie toutes les 25 secondes, on voit des gros plans sur des interrupteurs, des scènes animalières avec des jouets, Moulinex en train de griller une clope pendant une réunion, pomme de terre à moitié à poil en train de tester un jeu, Simone qui relit des textes. En ce moment même, tiens, je jette un œil... on voit le couloir du bureau, et de temps en temps, quand on a de la chance, une ombre qui passe. La ouaibe-cam, c'est un peu comme si Télé-Crétin existait enfin. Parfois, à un moment incertain de la journée ou de la nuit, il se passe quelque chose de plus débile que d'habitude, et on enrage de l'avoir raté, de ne pas être en direct en IRC (#joystick) pour commenter. Heureusement Exxos, un lecteur, a eu la bonne idée de créer le Best Of WebCam (**http://www.chez.com/joycam**). Du coup, là, c'est vraiment Télé-Crétin pour tous.





Vrai faux jeu de conquête galactique

Profitant d'un vide juridique connu, plusieurs sites Internet vous proposent d'acheter un bout de terrain sur la Lune ou Mars. Pour 200 F, vous pourrez vous payer 800 hectares (à bâtir) sur la planète rouge, donner un nom à votre lopin et recevoir un beau certificat de propriété qui fera super classe au-dessus de la cheminée. Dans le même ordre d'idée, Pluton est à vendre pour 1,5 miyon de F et, pour 1 250 balles, il vous sera permis de baptiser une étoile. Certes, tout ceci est un peu pipeau – le Traité de l'Espace de 1979 a fait du cosmos un bien commun de l'humanité –, mais c'est pas tous les jours qu'on s'offre une conquête spatiale certes fictive mais non virtuelle, bout de papelard spirographié à l'appui.

http://www.moonshop.com http://www.marsshop.com

Each deed you buy therefore contains 2000 acres of Martian property (that is approximately 3.125 square mile
martian "SELIMS") for:

Only $19.99

+ $1.51 (Martian Tax)
+ Shipping and handling of $10.00

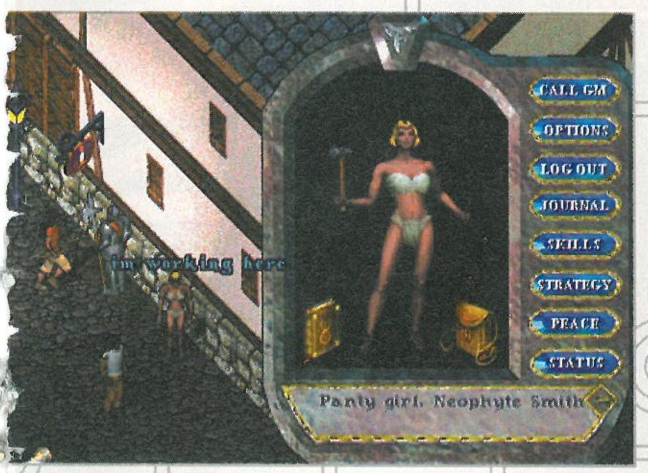
(Shipping and handling for up to 5 parcels going to the same address). For those readers who are unsure of wha
acre is, one acre is larger than a football field. And yes, this time you get two thousand of them for less than tw
dollars. That's enough room for a BIG swimming pool.

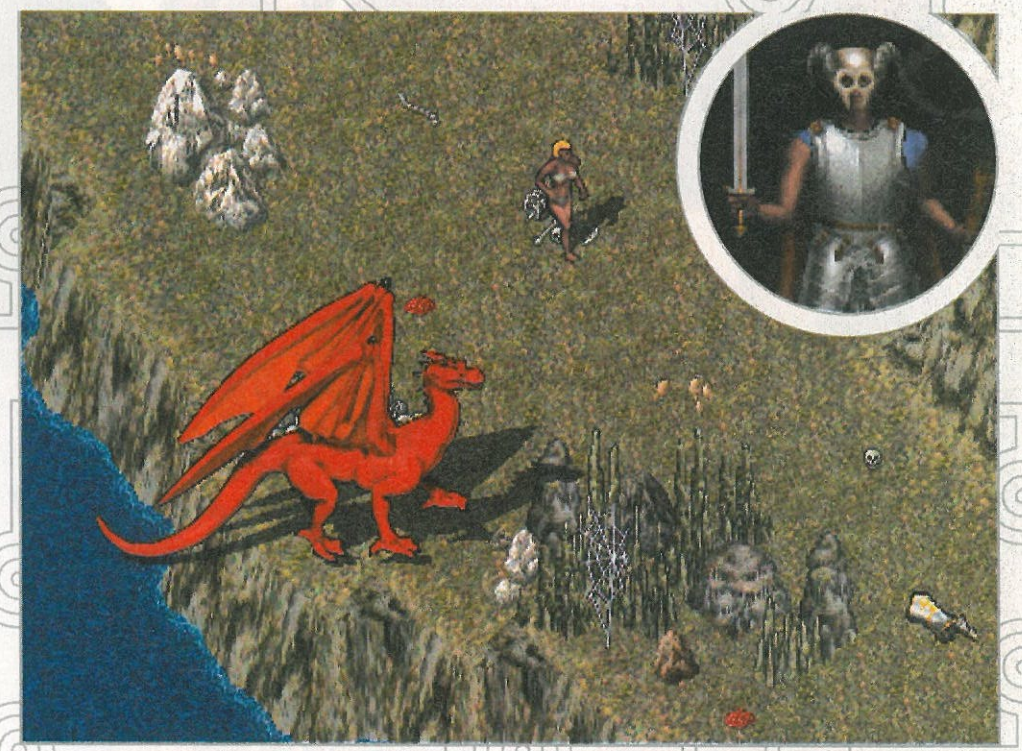
What do I get for my money?

Apart from the property itself, you receive:

- A Martian Constitution Bill of Rights
- A Martian Deed
- A Martian Sight Map (Showing the approximate location of your Property)

Ultima Online
Voyage au cœur d'une bêta





Depuis deux mois (eh oui, les amis, au cas où vous auriez loupé l'affaire, le dernier Joy était un numéro double), bien des choses se sont passées dans le monde de Ultima Online. L'une des meilleures nouvelles, c'est que toutes les guildes et postulants bêta-testeurs ayant demandé une inscription il y a plus d'un an ont reçu un CD de nos amis d'Origin. Les quelques privilégiés se trouvant en France ont pu même lire à leur grande stupeur sur l'étiquette du petit colis, juste après leurs adresses "Froggies don't need that", ce qui signifie deux choses : en gros que, chez Origin, on a beau être passionnés, on a quand même de l'humour, et que les essais thermonucléaires sous Skara Brae (ville de magiciens, réduite en cendres par les dieux) seront bannis.



LES AFFRES DU BÊTA-TEST : BIG GARRIOTT IS WATCHING YOU

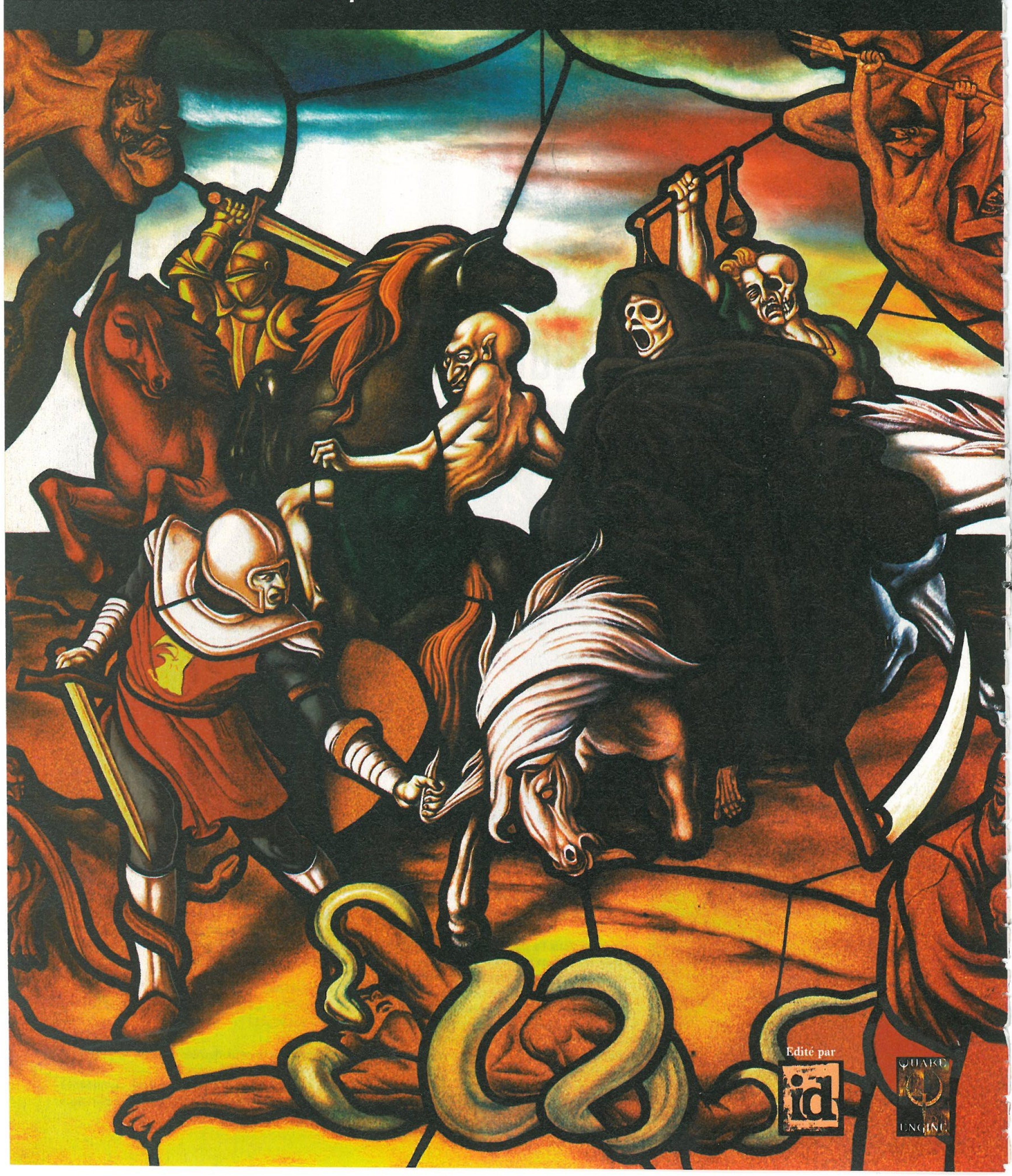
Comme vous l'a déjà dit pomme de terre il y a deux mois dans ces mêmes colonnes, le jeu va passer par deux ou trois phases successives de bêta-test. Actuellement nous sommes en plein cœur de la deuxième fournée. Le fonctionnement est simple : on largue quelque 4 000 joueurs sur un monde à peine fini et on leur laisse l'entière liberté de prospérer, d'explorer et d'aller à l'aventure. Pendant que ces quelques milliers de cobayes testent le jeu comme autant de petits Christophe Colomb, des responsables d'Origin surveillent ce qui se passe, prenant des milliers de notes sur ce qui est à modifier, ce qui plaît, ce qu'il faudrait rajouter, etc. Tout ceci peut sembler relever du récit orwellien, mais c'est la loi du bêta-test. Et je peux vous assurer qu'aucun des testeurs ne s'est plaint de son sort. Cela nous amène à nous poser quelques légitimes questions déontologiques sur le sujet.

HACKING, CHEATS & PLAYER KILLERS : LES TROIS FLÉAUX DU RÉSEAU

Je l'évoquai le mois dernier au sujet de Diablo, la pire des craintes de tous les joueurs "sérieux" est de se retrouver avec une meute de mioches essayant de tuer a l'aide de leurs petits doigts

HEXEN II

Faites votre prière...



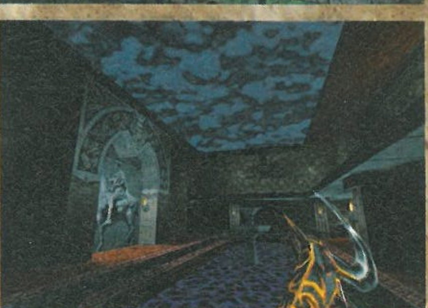
Le troisième Cavalier est sorti des ténèbres et menace l'humanité...
Partez en croisade pour combattre Eidolon et tous ses Sbires.
Affrontez la mort, la guerre et la famine...





Pénétrez dans des mondes somptueux entièrement réalisés en 3D. Préparez-vous à nager, courir, voler, et combattre avec plus de 36 armes différentes.

Frayez-vous un chemin parmi les profondeurs de 30 niveaux parsemés de monstres, dans un environnement réellement interactif.



Entrez dans la peau d'un Nécromancien, d'un Assassin, d'un Croisé ou d'un Paladin. Augmentez vos caractéristiques guerrières et vos pouvoirs magiques en accumulant des points d'expérience. Dénouez des énigmes complexes qui ne ralentiront pas l'action du jeu.

Affrontez vos ennemis grâce à un mode Multijoueur exceptionnel : jusqu'à 16 joueurs en réseau et sur Internet.



"Un croisement inédit entre un Diablo™ et un Quake™" **Génération 4**

"Attendez-vous à une véritable révolution dans le domaine des jeux d'action 3D." **PC TEAM**

"Hexen II est un véritable feu d'artifice. Jamais je n'avais vu d'aussi belles images sur PC." **Joystick**





Plus beau qu'un shoot, plus excitant qu'un jeu de rôle et plus rapide qu'un jeu d'aventure....

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR PC !

Développé par RAVEN

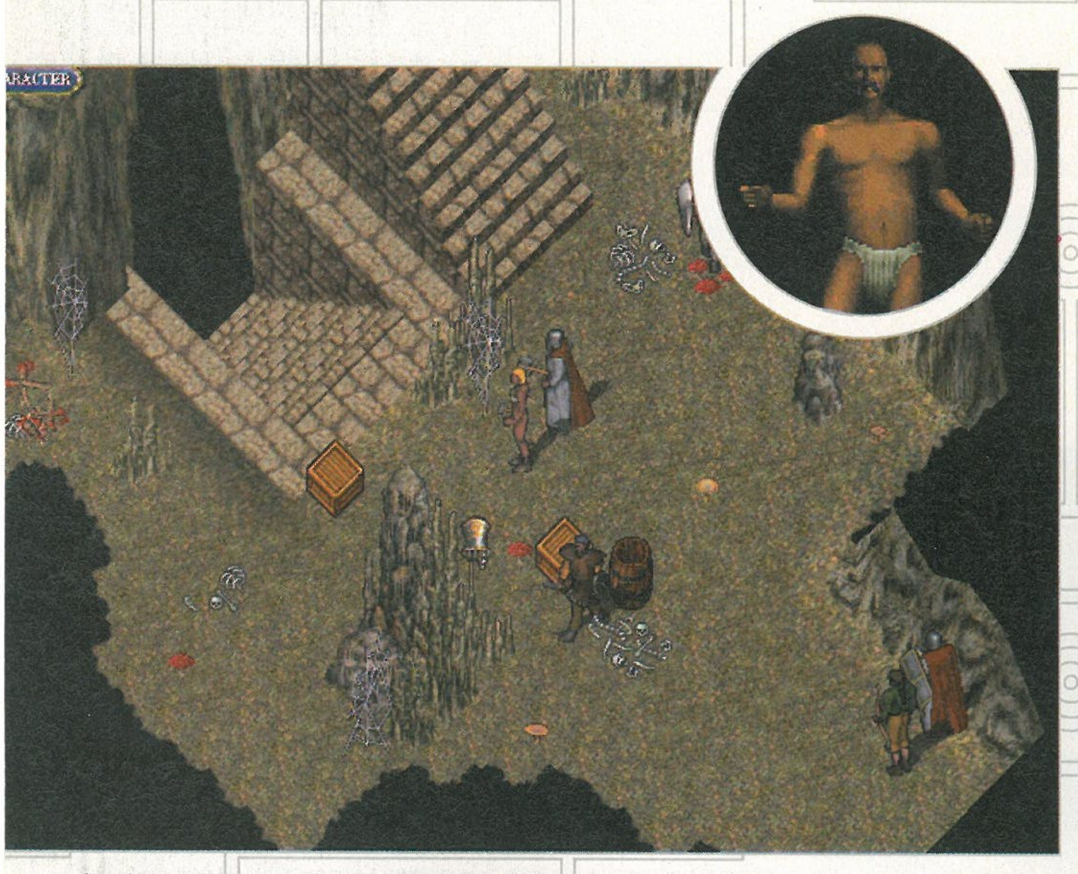








Hexen II™ 1997 Raven Software Corporation. All Rights Reserved. Id Software Code contained within Hexen II™ 1996 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Developed by Raven Software Corporation. Published by Id Software, Inc. Distributed by Activision, Inc. under sublicense. Hexen II™ is a trademark of Raven Software Corporation. The Id Software name is a trademark of Id Software, Inc. The Id Software logo is a registered trademark of Id Software, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective companies.



On voit fleurir quelques pages de mise à prix pour l'éradication de gâcheurs de jeu.

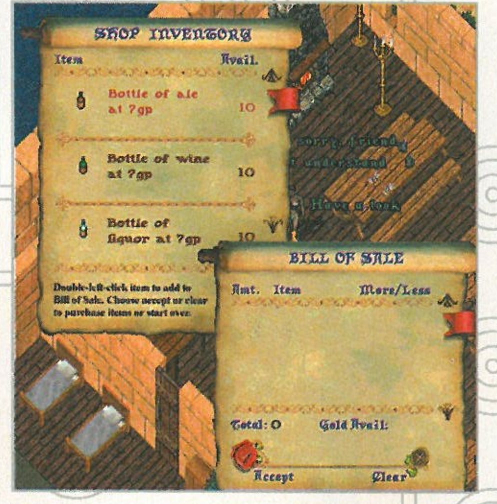


boudinés et rageurs les joueurs plus orientés "role playing". Il n'est pas pour autant question pour Origin de jeter dehors tel ou tel joueur débile s'amusant à frapper tout ce qui bouge ou à se gaver de champignons hallucinogènes en exhibant son slip (bien qu'un message très "politically correct" se trouvant sur le site d'Origin interdise en principe à tous les bêta-testeurs de tuer les autres ou d'utiliser un langage grossier...). Mais que l'on se rassure, il sera très improbable de retrouver une majorité de moutards autistes dans la version commerciale du jeu, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, son prix prohibitif (dans les eaux d'une centaine de francs par mois) l'interdira sans doute à quiconque n'a pas soit des parents riches, soit un salaire moyen (et donc aussi à de bons joueurs potentiels, ce qui est bien dommage...).

La deuxième bonne raison est que les joueurs sont déjà organisés en clans et guildes diverses. Déjà, sur Internet, on voit fleurir quelques pages de mise à prix pour l'éradication de gâcheurs de jeu. Et la semaine dernière, on a pu voir de véritables battues s'organiser pour retrouver et mettre à mort un joueur indélicat. Quant aux cheats, certains joueurs ont trouvé des astuces pour augmenter leurs caractéristiques rapidement (en se battant entre eux à côté d'une fontaine régénératrice). Mais pas de panique, ces "cheats" seront soit supprimés, soit rééquilibrés.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Après avoir choisi votre nom, vous choisirez votre profession parmi une liste non exhaustive d'une vingtaine d'activités allant du métier de chevalier à celui de berger, en passant par ceux de tailleur ou d'assassin. Vous répartirez ensuite des points dans les compétences privilégiées par votre activité. L'un des moments forts de la création du personnage est l'élaboration de son look (choix de la couleur de la peau et du pelage parmi les









le jeu s'update tout seul, en téléchargeant des patches.





centaines de couleurs disponibles). De même, on modifiera sa coupe de cheveux et de barbe parmi une longue liste d'apparats capillaires. Point de risque que deux personnages nus se rencontrant aient la même tronche. Au pire, ils porteront le même slip.



PATCHES

L'une des idées géniales d'Origin est d'avoir conçu le moteur et le noyau du jeu d'une façon "ouverte".



Cela veut dire qu'à chacune des sessions de bêta-test lancée, le jeu s'update tout seul, en téléchargeant des patches. C'est comme cela que des joueurs visitant régulièrement sur Britannia ont vu de nouvelles commandes s'ajouter au jeu. Cela permettra aussi à Origin de modifier leur monde à volonté, d'y offrir de nouvelles possibilités, de nouveaux décors, etc.

LA GRANDE AVENTURE, OUI, MAIS EN SLIP

Au bout de cinq heures de jeu, on se rend bien vite compte qu'Ultima n'est pas un jeu comme les autres. Il est exceptionnel en bien des aspects et notamment par l'envergure de ses ambitions. Sans nul doute, l'idée même de son existence à l'heure actuelle fait fantasmer à juste titre plus d'un joueur féru d'aventure, de jeux de rôles, ou de la saga d'Ultima. J'ai créé deux personnages pour cette session : un homme brun nommé Boxer Short Guy, un tailleur, et sa sœur appelée Panty Girl (bergère). La vue du premier se



baladant en slip en suivant les passants dans les rues de Trinsic en a mortifié plus d'un. Quant à Panty Girl, svelte blonde à la culotte apparente, son parler français et son accent parisien ont excité quelques chevaliers parmi lesquels j'en ai choisi un pour être mon seul et unique maître. Je lui ai demandé de m'emmener dans un endroit dangereux, ce qu'il fit en me baladant dans un donjon au nord-est de la capitale. Sur le chemin, nous avons croisé quelques dizaines d'aventuriers esseulés ou en meute. Quelques membres de guildes, tous habillés pareil comme autant de jumeaux Bogdanoff, s'enfonçaient déjà dans les souterrains quand nous sommes arrivés. Une fois dans les mines des Serpent's Spine, nous avons péniblement progressé parmi les carcasses de monstres et les quelques cadavres d'aventuriers qui jonchaient le sol. A ce stade, j'ai voulu descendre dans les niveaux inférieurs, mais mon protecteur m'a vite lâchée lorsque je lui ai dit mon vrai prénom (Bob). J'ai continué toute seule jusqu'à une espèce de temple où je fus prise en chasse par des scorpions de taille éléphantesque que je dirigeai aussitôt sur un pauvre gars qui passait par là. Malheureusement, descendre en sous-vêtements dans un donjon n'est pas forcément une judicieuse idée. Quelques centaines de mètres plus loin, je fus brûlée vive par le maître des lieux, un dragon. Mais j'étais contente : je venais de créer la première guilde de nudistes. Au final, Ultima répond dans cette pré-version aux trois quarts des promesses faites il y a un an, ce qui est bien rare de nos jours. Un seul regret : le fait de devoir tout recommencer à zéro lorsque les serveurs du bêta-test s'éteignent (pour la modification et l'amélioration du monde). Mais quoi qu'il en soit, je n'ai quasiment rien pu voir du monde (il semble tellement vaste), et le fait de savoir qu'un développeur peut tenir ses engagements m'a redonné goût à la vie ludique. Dans le monde de Britannia, le meilleur est vraiment à venir.

Remerciements à Nanark et Ignacio du forum Joystick, sans lequels aucune de ces pages n'aurait été écrite.



Petite FAQ maison, à l'usage du joueur

Que valent le système de commandes clavier et l'interface ?
L'interface de l'écran du personnage ressemble à s'y méprendre à celle d'Ultima 7. Ici, on s'habille par glissé-déposé et on a toujours le même bordel dans son sac. Quant aux commandes de jeu, elles ont été très bien pensées. Tout d'abord le système de message : aucune combinaison de touches n'est nécessaire pour parler, tout ce que vous tapez au clavier s'affiche à l'écran. Quant aux autres modes (combat, radar, etc.), ils sont accessibles avec la touche Alt ou un double-clic de souris. A noter également un système de macro-commandes fort astucieux.

Lorsque l'on crée le personnage, où va-t-il apparaître ?
Dans l'une des grandes villes du royaume de Britannia que l'on choisit au début.

Comment est le monde par rapport aux autres Ultima et peut-on l'explorer ?
Le vieux routard d'Ultima retrouvera toutes les villes placées aux bons endroits. Les villes principales, Britannia et Trinsic, sont imposantes et très fournies. Mais nombreuses sont les places abandonnées de Dieu (et de Lord British), où l'on trouvera des fermes et même des petits forts qui n'attendent que des locataires (temporaires, puisque toute expérience disparaît à la fin de chaque session). Bien entendu, la carte fournie avec le jeu ne sera pas complète et on pourra en acquérir d'autres (hors de prix) en les achetant à des marchands.

Les objets ?
Il y aura de très nombreux objets utilisables dans les bâtiments ou dans la nature. Des plantes, du minerai, des pots de chambre et même des cadavres d'aventuriers jonchant les chemins, les quatre membres écartelés façon Van-Damme. Mmmm...

Et les NPC (personnages dirigés par l'ordinateur), le dialogue, les rencontres ?
Tous les dialogues avec les personnages non humains ressemblent à ceux des autres volets d'Ultima. Il sera aussi préférable de voyager à plusieurs pour aller d'une ville à l'autre pour éviter les brigands et les meutes de loups.

La nuit tombe-t-elle vite ? Y aura-t-il des saisons ?
Le jour et la nuit dureront huit heures chacun, et Origin a prévu d'installer aussi "un semblant de saisons". À suivre...

Retrouvera-t-on nos anciens compagnons d'Ultima, comme cette vieille pédale de Iolo ou Lord British ?
Il ne serait pas étonnant de croiser Iolo dans sa cabane bordélique au nord-ouest de Britain, ou encore Dupré le paladin en train de sè beurrer la gueule dans une taverne. Quant au souverain régnant, il est dirigé par Richard Garriott himself.

Justement j'ai toujours haï Lord British, sera-t-il encore invulnérable ?
La légende prétend qu'il se serait fait tuer la semaine dernière, lors d'un duel avec Blackthorn à coup de "walls of fire" devant un peloton de joueurs ébahis.

Et les streumons ?
Les monstres n'ont jamais été le point fort des gars d'Origin, qui ont toujours privilégié l'aventure. Ils sont malgré tout très nombreux et très dangereux...

Et la vue ? Et l'ouïe ?
On perçoit les messages des autres joueurs jusqu'à une certaine distance hors écran. Quant au terrain, il est facilement exploitable pour organiser des guets-apens.

Et les animaux on pourra en avoir pour se déplacer ? Des chevaux ? (Kika)
Oui, oui, même des lamas ou des oursins, si ça vous chante. Adoptez tout ce que vous voulez, moi j'aurais une vache. On trouvera donc des chevaux (à parquer dans les étables pour pas se les faire tirer) et quelques Moongates pour le voyage rapide.

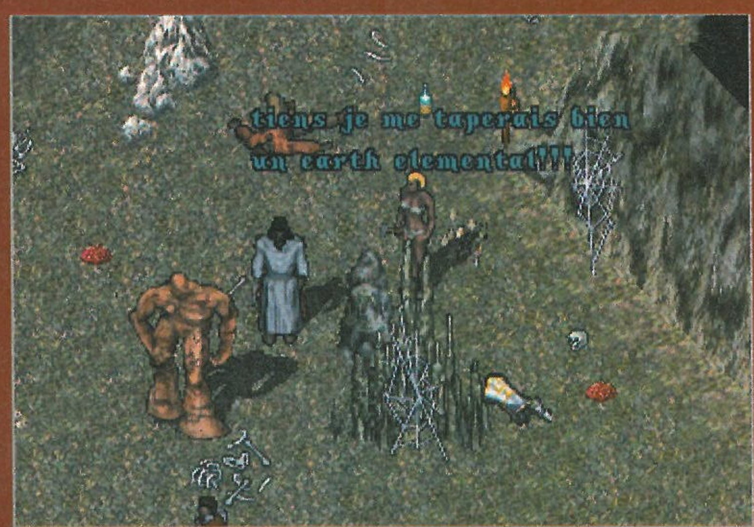
Qu'est-ce qu'une guilde ?
Une guilde est une association créée par des joueurs pour augmenter le "role playing" général et apporter une contribution des joueurs au réalisme du monde. Au départ, il y a un plus d'un an, les guildes ont été créées comme "groupes de pression" de façon à obtenir des bêta-versions. Et ça a plutôt bien marché jusque-là. Chaque guilde peut accepter tel ou tel individu, a une hiérarchie, un but commun et même souvent un code d'honneur. On trouve déjà de nombreuses guildes françaises.

Est-il possible d'avoir des enfants ou de coucher avec des filles ?
Pour le moment, bien qu'une certaine forme d'exhibitionnisme soit tout à fait permise, rien de tel n'est prévu.

Et les maisons ? On aura une maison à nous et pour de vrai ?
Beuh, dans le bêta-test elles n'existent pas, mais Origin a prévu dans un premier temps de vendre des bâtiments ou des commerces et, par la suite, de pouvoir faire construire sa propre demeure.

Mais je suis un blaireau et je suis super nul en anglais.
Les régions d'Ultima Online sont relativement grandes, il est prévu que plusieurs endroits aient leur propre langue (donc pourquoi pas le français ?). De plus il y a déjà de nombreuses guildes francophones dans lesquelles vous trouverez de nombreux compagnons interprètes et, de toute façon, les dragons lisent pas Voltaire. Même pas les traductions.

Que se passe-t-il si on meurt ?
Si on meurt deux choix sont offerts. Soit ressusciter sur place comme le petit Jésus en perdant des points de caractéristiques (comme le petit Jésus aussi), et en pouvant récupérer ses affaires sur son propre cadavre si personne n'est passé avant. Soit se transformer en fantôme, voir le monde en gris et n'avoir d'autre choix que de trouver un sorcier sympa pour retrouver son état normal.



Combien de personnages peut-on créer avec le CD-Rom ?
Autant que vous voulez : vous pouvez même en stocker cinq différents.

Mais euh... tout le monde voudra être chevalier.
Non, archi faux : toutes les professions sont intéressantes. Imaginez-vous en tant qu'archer aller couper du bois, tailler des flèches pour les vendre à un noble (oui, j'ai toujours eu un côté servile). Ou encore être un alchimiste et engager des combattants (joueurs ou ordinateur) pour vous protéger lors de votre cueillette aux champignons afin de préparer une potion empoisonnée.

Et les quêtes ?
Ultima fourmillera de centaines de petites aventures et d'une grosse quête principale. D'autres aventures seront sans doute ajoutées régulièrement par l'équipe d'Origin.

Bon, Ok, mais euh... on pionce quand ?
Ben, on pionce jamais, banane ! Enfin, j'aimerais pas voir ça dans un jeu réseau (rapport à France Télécons qui se sucre pendant ta sieste), mais bon, le personnage est censé dormir quand vous vous déconnectez. Voilà. Cela dit, il n'est pas exclu que l'on puisse se reposer dans un lit pour reprendre des forces.

Mais, dis donc, pour les objets en fait ? Il y a des objets magiques, non ? Des reliques ? Enfin des trucs, quoi !
Bien sûr qu'il y en aura, mais à une dose aussi infinitésimale que le bon sens dans un livre de Jacques Atalli. Pour les autres objets les plus courants, vous pourrez soit les fabriquer vous-mêmes si vous avez les compétences (de forgeron, d'alchimiste ou n'importe), soit les acheter dans des magasins.

Sera-t-il possible d'importer une des photos de ma fille Laetitia (5 ans) pour la mettre comme visage de mon personnage ?
Non, votre fille est trop jeune et le moteur de création d'apparence doit être commun a tous, réseau oblige.

Mais les personnages, ils auront tous la même apparence en fait ?
Bien sûr que non, cornichon ! Bien des combinaisons sont possibles. De plus, il existe des centaines d'habits différents, sans compter ceux que vous pouvez vous faire faire sur mesure par un ami tailleur.

Et les NPC, il y en aura beaucoup ?
Ils gèrent et régissent la ville. On trouvera des notaires, des marchands, des malfrats, des nobles et aussi beaucoup de gardes qui mémoriseront le visage des petits plaisantins.

Le vol est-il possible ?
Oui, bien sûr, autant sur les autres joueurs si vous êtes habiles et prompts, que dans les magasins, si vous vous trouvez une vocation de monte-en-l'air.

Ça se passe a quelle époque, par rapport à Ultima 7 ?
L'action se déroule dans une espèce de monde parallèle dans lequel Lord British est roi mais où Blackthorn (voir Ultima 7) ne serait pas encore devenu totalement mauvais. Vous pourrez donc choisir de prendre parti pour un camp ou un autre, ce qui n'est ni nécessaire ni obligatoire.

Que se passe-t-il si ma connexion Internet plante ou que je me déconnecte ?
Le personnage demeure quelques minutes à l'endroit où il se trouvait. Et réapparaîtra à cet endroit précis dès votre prochaine connexion.

Les bêta-testeurs actuels, ces salauds de privilégiés, devront-ils mettre la main au porte-monnaie pour la version commerciale ?
Oui.

Le jeu est rapide ? Y a du lag ?
J'ai joué dans des conditions pas très idéales : sur un P166 avec une connexion a 28 000 bauds et Paint Shop Pro en tâche de fond pour faire des captures. Il y avait du lag, mais la connexion au serveur d'Origin à New York était fiable. Ultima Online était tout à fait jouable dans ce contexte. Pour résoudre les problèmes d'éloignement et de nationalités, on verra sans doute fleurir des serveurs plus "locaux".

Et ça tournera sur quoi ? Os 2 Warp ? NT4, W3.1, MS-DOS ?... Heu, Mac OS ?
Non, non, oui, non, non et peut-être. Ultima Online tournera principalement sur Windows 95, de préférence en 65 000 couleurs, plein écran ou fenêtré. Quoique pour le Mac OS, un groupe de pression destiné à forcer Origin à sortir UO sur Apple a vu le jour sur Internet. Ultima Online sera censé tourner sur un Pentium 90 avec une bonne carte vidéo, 32 Mo de RAM et une vitesse de connexion suffisante.

J'ai une liaison Internet plutôt poussive. Comment savoir si ça va bien tourner ?
Sur la page officielle d'Ultima Online, vous pourrez mesurer votre temps de latence, et s'il est inférieur a 1000, vous ne devriez pas rencontrer de problème.

Alors, c'est pour quand ?... Quand ça ? J'ai pas entendu, mais poussez-vous... chuuuut...Il a dit quand, déjà ?
Peut-être pour Noël si vous êtes sages. Au pire au beau milieu de l'hiver. Dans un premier temps le nombre de joueurs sera limité à 50 000. Ça va, comme limite, non ?
Non.

Joystick et Sierra foutent vot

Space Quest 6 + EarthSiege 2

Deux superbes jeux complets pour 49 F seulement







SKYROCK

PRIORITE A LA MUSIQUE

Sortie le 10 septembre

100 % Traduit !!!

Textes et voix en français

Chez votre marc



re rentrée en l'air !
3 grands jeux COMPLETS !
joystick
SPACE QUEST 6
EARTHSIEGE 2
RED BARON
Compatibles Windows 3.1 et Windows 95
Cadeau bonus
un troisième jeu !
Red Baron
La légende du simulateur de vol
en version complète*
MAIN MENU
SECTOR E6
+ Les meilleures démos jouables Sierra
Outpost 2, Pinball 2 Creepnight, Cyclone, Golf, Antara et Birthright.
+ Des démos tournantes à se décoller les rétines. Découvrez en images Half-Life, EarthSiege 3, King Quest 8 Masque de l'Eternité, Sierra Pro Pilot, Police Quest Swat 2, Red Baron 2 et Lords of Magic.
Configuration minimale pour utiliser EarthSiege 2 et Space Quest 6
486 DX 2, 8 Mo de Ram, lecteur de CD-Rom 2X, carte S-VGA et carte-son compatible SoundBlaster
* Red Baron tourne très bien sur petites configurations (486) mais n'est compatible Windows 95 qu'au prix de grosses bidouilles.
49F
seulement
and de journaux



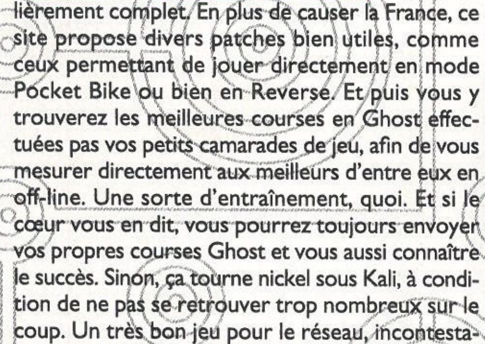
Moto Racer

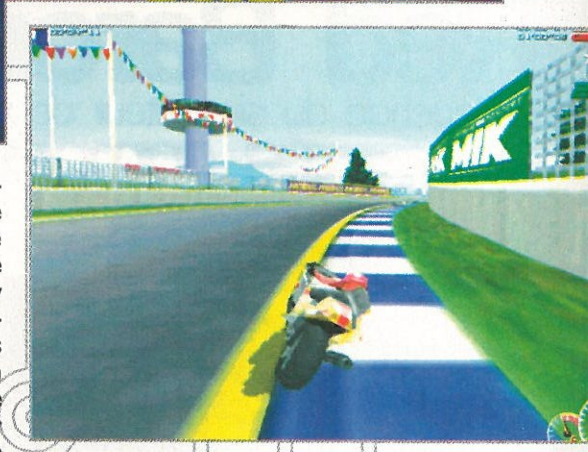
Alors que vous venez d'installer fébrilement les deux niveaux inédits de Moto Racer présents sur le dernier CD de Joy, l'heure est maintenant venue de tester vos talents de pilote avec d'autres âmes. Pas de doute, Moto Racer est excellent en réseau.

Tout d'abord, procédons à un bref rappel afin de resituer un peu les choses. Le sélecteur de vitesse est à gauche, la première en bas, les freins à droi... heu... Bon. On reprend. Moto Racer est un excellent jeu de course mettant, pour une fois, des motos de cross ou de piste au premier plan. La réalisation est super, les circuits variés, bref, vous avez là le meilleur soft du genre. De plus, les deux nouveaux circuits (un de vitesse et un de cross) ne sont pas des add-on du pauvre, car ils apportent réellement quelque chose au schmilblick. Fun Fair est un circuit très rapide traversant une fête foraine, et Sea of Sand s'inscrit plutôt dans le trip du Touquet. Voilà. Maintenant, ce que vous voulez, c'est battre tout le monde, que ce soit en réseau local ou en connexion Internet.

TOUT POUR LES POURRIR

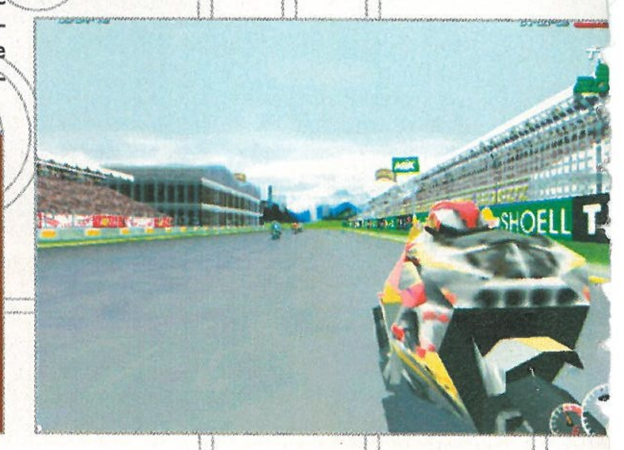
Premièrement, le choix de la moto s'avère bien évidemment prépondérant dans votre quête de la victoire. Inutile de choisir les motos ayant un fort potentiel de freinage, cette caractéristique est de loin la plus inutile. Préférez la moto noire, à forte accélération et bonne vitesse de pointe. Ainsi, en cas de gaufre, vous aurez toute vos chances pour revenir rapidement dans la course. Ensuite, faites le plus possible de roues arrière, car ces dernières boostent votre vitesse de pointe de façon significative. N'hésitez pas à, les déclencher alors que vous êtes encore en plein virage, la plupart du temps, ça passe. Pour cela, vous devrez bien sûr connaître les tracés par cœur afin de mémoriser les meilleures trajectoires. Ah oui, j'allais oublier : évitez les rails de sécurité aussi. De nombreux sites traitent de Moto Racer, mais celui de Ouin Ouin (www.chez.com/ouinouin/index.html) est particulièrement complet. En plus de causer la France, ce site propose divers patches bien utiles, comme ceux permettant de jouer directement en mode Pocket Bike ou bien en Reverse. Et puis vous y trouverez les meilleures courses en Ghost effectuées pas vos petits camarades de jeu, afin de vous mesurer directement aux meilleurs d'entre eux en off-line. Une sorte d'entraînement, quoi. Et si le cœur vous en dit, vous pourrez toujours envoyer vos propres courses Ghost et vous aussi connaître le succès. Sinon, ça tourne nickel sous Kali, à condition de ne pas se retrouver trop nombreux sur le coup. Un très bon jeu pour le réseau, incontestablement.





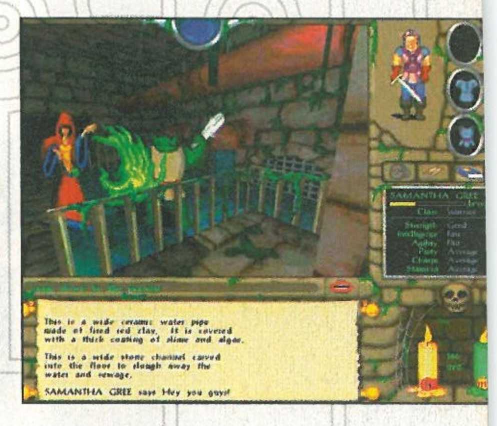
Dernière minute !

Delphine Software semble avoir quelques problèmes avec Kawasaki, le constructeur de la ZX9R (la moto de route). Effectivement, le constructeur nippon était semble-t-il trop gourmand financièrement pour nos amis de Delphine. Du coup, la version PlayStation de Moto Racer comportera une KTM (comme avant) et... une moto de course imaginaire. Puisque nous en sommes à la rubrique Faits divers, sachez également que Delphine sponsorise une moto du championnat national anglais, ni plus ni moins. C'est dégueulasse, ils auraient pu penser aux locaux, quand même. Tiens, par exemple, moi. Au hasard. Mais par exemple, hein.

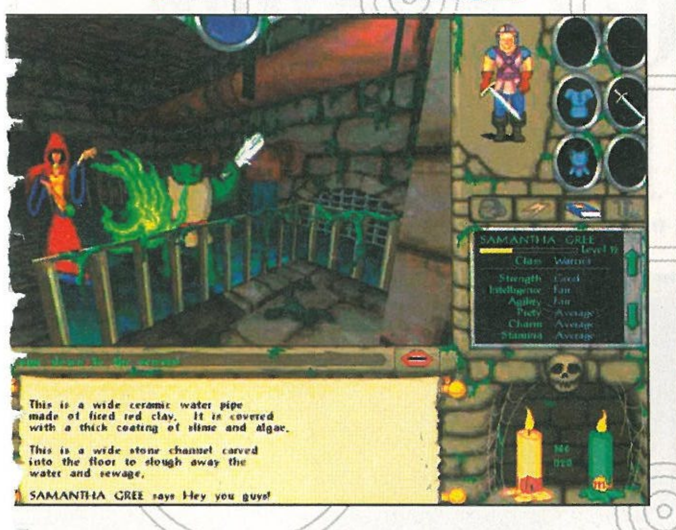




Twilight Lands



Développeur Ice Online. À télécharger à partir du site de Ten (10 Mo)
www.ten.net/twilight



Petit hameau perdu dans un univers impitoyable, le village du pays de Twilight est un havre de paix et de richesses autour duquel s'agite la vermine envieuse. La vie y est frugale et joyeuse car de nombreux gardes la préservent des dangers environnants. Malgré l'attention soutenue de ces sentinelles, des squelettes parviennent cependant à se glisser dans la ville pour éventrer les gais compagnons. Les monstres se cachent dans les coins d'ombre en attendant l'heure de l'invasion. Egouts, cimetière et catacombes en regorgent.
Trois professions s'offrent au jeune aventurier à la recherche de gloire. Le guerrier ne possède aucune qualité magique mais des bras musclés et une solide épée. Ce sont déjà de sérieux avantages. Le sorcier, versé dans les sorts offensifs, a le plus de mal à rester en vie. Le prêtre, homme de paix, aime soigner son prochain grâce à son habileté à utiliser la magie blanche.
Dès votre arrivée dans le village, un panneau vous présente les quêtes en cours ainsi qu'une aide de jeu. Comme dans la plupart des RPG, les joueurs de premier niveau ne perdront que leur vie lors de leur mort. Pour ressusciter, il suffit de relancer le jeu. Dès le passage au niveau 2, les choses se gâtent un peu, car alors adieu vos chers trésors. Pour éviter cet écueil, le mieux est de rester suffisamment de temps au niveau le plus bas pour acquérir beaucoup de points d'expérience, puis passer ensuite en une seule fois plusieurs niveaux. Mais attention, chaque entraînement coûte de l'argent, une somme de plus en plus importante qu'il faudra régler à chaque passage.

Que du beau monde

Les monstres présents dans Twilight sont peu nombreux mais ils possèdent différents niveaux. Ainsi, un squelette peut être simple soldat ou puissant sorcier.



Les voleurs vivent dans les égouts au ban de la société. Avides d'or, ils portent souvent sur eux leur trésor.



Les gardes de la ville veillent à la sécurité de chacun et ont des yeux partout. Rien ne semble pouvoir leur échapper.





Venus des vastes déserts du monde de Twilight, les Sandrunners sont très organisés et intelligents.

Les Tuskers vivent en tribus, et s'allient souvent avec des races plus fortes. Ils sont assez nuls en magie.

Les animaux sont tous agressifs. Ils traînent dans les égouts et n'hésitent pas à s'entr'aider pour mettre à mal le faible aventurier.



Les Gnashers ont tout du Gremlin amateur de chair humaine. Pour preuve, ils n'hésitent pas à attaquer l'aventurier solitaire pour le dépecer.



Réputés pour avoir été créés par des nécromantiens renégats, les Drudges étaient d'abord de simples esclaves. Maintenant, ils travaillent pour leur propre compte, et certains sont versés dans les arcanes de la magie.



Les Trogs sont spécialisés dans la fabrication d'armes. La rumeur veut qu'ils résident dans des forteresses imprenables.

Le graphisme est en 3D et en 256 couleurs. Le clavier permet de déplacer le personnage et la souris de réaliser des actions. Les améliorations apportées à l'ensemble sont régulières : le jeu est encore en bêta-test. Pour l'instant son accès est gratuit, mais il faudra bientôt un abonnement à Ten pour y jouer. La connexion se fait sur www.ten.net/twilight.

Elle est toujours là, la rubrique Consoles. J'en suis le premier étonné, vous avez été une grande majorité à accepter sa présence, à condition qu'elle se cantonne à deux pages. Par contre, j'aimerais savoir ce que vous en attendez. Seulement des tests ? L'actualité ? Uniquement les meilleurs jeux ? Les mauvais plans à éviter ? On ne peut pas tout faire entrer dans deux pages. Ce mois-ci, je passe le relais à mon pote Kendy, un habitué des consoles. Et on attend vos commentaires : pom2ter@joystick.fr monsieur pomme de terre et Kendy

Celui qui ne connaît pas la série des Street Fighter mérite de crever les jambes écartées, et les yeux injectés de canard WC. Je vois le truc comme ça : le cadavre trônera au-dessus de mon téléviseur 16/9e et sera animé de spasmes via une batterie de voiture connectée aux nerfs les plus sensibles de l'inculte...

Street Fighter Ex Plus Alpha

Castagne - Tout joueur - PlayStation







Street Fighter Ex Plus Alpha est un jeu de baston en 3D qui met une nouvelle fois en scène LE Che Guevara des fonds marins, c'est-à-dire Vega. Il essaiera de vaincre les 22 personnages qui se dresseront sur sa route afin de reprendre le contrôle des officines du canal franc-maçonnique des Vosges, dont il a perdu le pouvoir en 1988. Ou alors, c'est pas ça du tout, mais qu'importe. Le fait est qu'il devra se bastonner dans un univers en fausse 3D, contre des keums élaborés en vraie 3D polygonale. Au niveau de la réalisation, il est vrai que la modélisation des personnages fait plutôt penser au furieux style cubiste de Picasso, mais cette tare est vite compensée par une animation étonnante de rapidité et une maniabilité exemplaire. Vous aurez la possibilité d'effectuer les désormais classiques Super Combos grâce à la barre d'énergie qui se trouve en dessous de celle de votre niveau de vie. Libre à vous de lyncher ainsi les chiens du capital. Les mouvements de caméra sont très fluides et ne gênent en rien la jouabilité, ce qui force notre admiration. D'un fun monstrueux auquel aucun jeu de baston sur PC ne pourrait prétendre, SF Ex Plus Alpha constitue un achat judicieux pour tout chômeur pas encore tout à fait désargenté.

EDITEUR CAPCOM ARIKA
MEMORY CARD OUI
CONTINUES INFINIS
DIFFICULTE MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
EXISTE AUSSI SUR BORNE D'ARCADE

TECHN. 75 DESIGN 85 INTÉRET 90

Super Mario 64

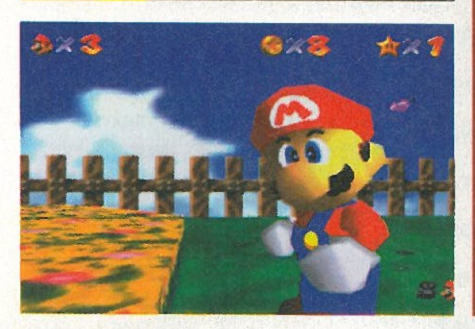
Plates-formes 3D - Tout joueur - Nintendo 64

(A lire à la Julien Leppers.) Et top !... Ayant des affinités avec l'Italie, ma petite taille et ma moustache noire font de moi l'homme charismatique par excellence. J'embrase les foules en annexant des territoires qui me sont voisins afin d'agrandir mon patrimoine national, je suis, je suis... Mario !

La princesse de Marioland a été victime d'une terrifiante tourista à la suite d'une burritos party (de la bouffe pour hippies...). Les commodités du château étant désormais H-S, Mario le plombier devra squatter toutes les plates-formes diaboliques du domaine afin d'atteindre les toilettes et pouvoir les déboucher. Il se perdra alors dans des décors anti-aliasés et gouraud-shadés. Il rencontrera des ennemis variés tels que des bombes sur pattes ou des vautours bi-filterisés. Plusieurs vues de caméra lui rendront la perception de l'espace plus aisée, ce qui l'aidera à franchir des obstacles. Techniquement très impressionnant, Super Mario 64 bénéficie d'une animation sans reproche et d'une maniabilité déconcertante et ce, grâce au paddle analogique de la console qui répond au doigt et à l'œil (enfin, surtout au doigt...). Cependant, le jeu pourra vous rebuter par son aspect rébarbatif : vous visiterez plusieurs fois d'affilée les mêmes niveaux afin de glaner toutes les étoiles cachées, indispensables à votre progression. Cela dit, si l'on fait abstraction de ce détail, Mario 64 reste le jeu de plates-formes ultime sur Terre, tous formats confondus.







La N64 dispo en septembre : info ou intox ?

INFO ! Eh oui, cette console 64 bits, première de sa génération (si on omet le drame de la Jaguar), sera en vente chez tous vos refourgueurs dès la première semaine de septembre au prix incroyable de 990 francs environ ! Les jeux disponibles au format européen sont les suivants : Super Mario 64, Turok, Mario Kart 64, ISS 64, Fifa 97, Wave Race (classés par ordre de préférence). Ils seront au prix entubatoire d'un peu moins de 500 francs. Hem, 1 franc de moins (environ), mais nous ne pouvons donner de prix exacts en raison d'une loi aussi obscure que sévère. Bref, de quoi réfléchir par deux fois avant d'acheter une cartouche.



EDITEUR NINTENDO
SAUVEGARDE OUI
CONTINUES INFINIS
DIFFICULTE DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS 1



TECHN. 90 DESIGN 90 INTÉRET 85

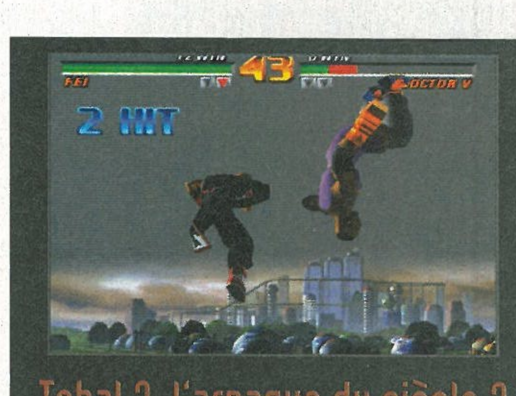


SimRap - Tout le monde - PlayStation

Parappa The Rapper

A la suite d'une apocalypse nucléaire, les humains se retrouvent balayés de la surface de la Terre. Les animaux, les légumes et les fleurs ont survécu à cette hécatombe et peuplent désormais la Terre.

Coincé dans une spirale de type inflationniste qui nécessiterait une politique de restriction budgétaire, Parappa le petit chien décide de dénoncer les différences qui existent entres les catégories socio-professionnelles. Quoi de plus normal alors que de prendre des cours de rap auprès d'une vieille gousse d'ail ravagée du bulbe qui tient un dojo dans le centre-ville, puis de terminer sa formation auprès d'une poule cuisinière au rap rigoureux... Bon y en a marre de déconner, je vais vous la jouer dépouillé : Parappa The Rapper est LE jeu CULTE à Joy. Ce qui nous a séduits dans ce jeu original et drôle, c'est le look débile des personnages qui ressemblent tous au petit Grégory passé sous un rouleau compresseur ou, pour la jouer plus culturel, aux cartes à jouer d'"Alice au pays des merveilles". Bref, c'est de la 3D plate ! Quant au principe du jeu, il est simple : des indications symbolisant les touches de la manette apparaissent à l'écran en même temps que vous entendez les phrasés rap de vos professeurs. Vous devrez alors effectuer les mêmes combinaisons en prenant soin de restituer soigneusement le rythme original imposé par votre maître... Tout un art. Un grand moment de développement personnel, vous dis-je, qui a l'intérêt de réveiller le golmon qui sommeille en chacun de nous ! Ajoutez à cela des musiques sublimes surpassant largement tous les tubes pourris de l'Eurovision, et vous obtenez le jeu du siècle à posséder de toute urgence !



Tobal 2, l'arnaque du siècle ?

Tobal 2 est un jeu de baston disponible en import pour la PlayStation (version japonaise). Si son graphisme (haute résolution) et ses animations (60 images/seconde) sont irréprochables, le soft est cependant relativement ennuyeux, ses personnages étant peu nombreux et sa prise en main hasardeuse. C'est clair : on se fait chier à jouer et, au bout de dix minutes, on a vite fait de remplacer le CD par celui de Street Fighter Ex, par exemple. De plus, le mode Quest nous propose des aventures parsemées d'embrouilles, qui finissent en général en eau de boudin, du fait de son aspect répétitif. Comme quoi, il ne suffit pas qu'un jeu soit beau pour qu'il soit intéressant. Brûlons-le.



EDITEUR SONY COMPUTER
MEMORY CARD OUI
CONTINUES INFINIS
DIFFICULTE MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1

TECHN. 90 DESIGN 90 INTÉRET 95

C'EST LI

Le silicium gagne du terrain partout ! Plus un grille-pain, plus une mobylette qui ne regorgent de puces . Dans nos PC, la situation est de plus en plus désespérée. Luttez avec nous... Revendiquez un meilleur fonctionnement... une plus grande compréhension. Envoyez vos questions techniques à : Joystick, C'est le Delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

LA CARTE 3D REMPLACE-T-ELLE LA CARTE VIDÉO CLASSIQUE ?

Les cartes vidéo 3D ont été conçues, à la base, comme des compléments apportant des fonctions d'affichage 3D accélérées plutôt que comme des cartes graphiques polyvalentes. En conséquence de quoi, un certain nombre de ces cartes nécessitent l'utilisation simultanée d'une carte vidéo 2D classique (cas de la Diamond Monster 3D, de l'Apocalyse 3D ou de la Righteous 3D). Il existe également des solutions intégrant à la fois l'accélérateur 3D et la partie affichage 2D plus classique, comme la Matrox Mystique, La Stealth 3D 2000 et 3000 (et de nombreuses autres cartes utilisant le chipset S3 Virge). Dans l'optique solution graphique à deux cartes, les meilleures cartes 2D actuelles sont probablement celles à base de TSENG LABS ET6000 et la Matrox Millenium.

SONS FAIBLES SOUS DOS

Par défaut, au moment de l'installation, beaucoup de cartes sonores initialisent le volume du son à la moitié ou au 3/4 de la puissance maximale (c'est le cas de nombreuses cartes Creative Labs et compatibles). Le seul problème est que par la suite, tous les jeux (ou presque) considèrent ce réglage comme étant le maximum possible. C'est très gênant si la carte sonore ne dispose pas d'un réglage de volume manuel ! Résultat : avec une carte dotée d'un amplificateur peu puissant, ou si l'on emploie des enceintes à faible rendement (1) on a parfois du mal à apprécier musique et bruitages. La solution est de forcer le volume au maximum dès le démarrage du PC (lancer l'utilitaire de réglage ad hoc, à partir d'AUTOEXEC.BAT). Dans le cas des Soundblaster, il s'agit en général de SBSET.PRG (exécuter SBCONFIG.PRG juste après) auquel, au minimum, il faut adjoindre le paramètre correspondant au volume principal (/M:255 par exemple, le réglage allant de 0 et 255). Notez qu'on peut, de même, prérégler d'autres paramètres : aigus, graves, etc.

ATTENDRE l'AGP OU ACHETER UNE 3DFX TOUT DE SUITE ?

L'AGP (2) est une addition à l'arsenal des PC très attendue. Tout ce que l'on peut dire actuellement, c'est qu'il s'agit d'une amélioration des cartes mères développée (et donc brevetée) par Intel. En théorie, rien n'interdit à d'autres fabricants de l'adapter à des cartes mères à base d'AMD K6 ou de CYRIXMX (à condition de prendre une licence chez Intel bien sûr). On constate, en tout cas, que les dernières cartes mères Intel ont beau être prévues pour les MMX 2, elles n'ont pas encore de bus AGP (leur chipset ne le supporte pas de toute manière). Il est probable que nous ne verrons pas ces nouvelles cartes mères avant la fin 97, au mieux. Encore faudra-t-il que les fabricants de cartes graphiques sortent des cartes adaptées (3). Les cartes accélératrices 3D en PCI resteront donc d'actualité pour une bonne période. D'autant plus que, bien que nettement plus performant sur le papier qu'une solution graphique PCI, l'AGP passera comme toutes les nouveautés, par une période de mise au point et de débuggage.

CARTE PENTIUM 120 MHZ RAPIDE COMME UN P90 ?

Si vous avez vous-même changé le processeur sur la carte mère, vérifiez que vous ayez modifié en conséquence le multiplicateur de fréquence. En effet, si précédemment vous utilisiez un P75 et que vous ayez juste modifié la fréquence en la passant de 25 à 30 MHz (bus PCI) soit de 50 à 60 MHz (bus mémoire et entrée processeur), vu que le multiplicateur utilisé normalement avec l'INTEL P75 est de 1.5, vous n'obtiendrez effectivement qu'un Pentium à : 1.5 X 60 = 90 MHz ! Il faut donc positionner le multiplicateur sur 2X pour que le processeur travaille à 120 MHz. Pour préciser un peu ces histoires de multiplicateurs, disons que chaque processeur de la classe des Pentium et certains 486 disposent de plusieurs options de fonctionnement (4) internes fixées au niveau de la carte mère, en positionnant des cavaliers ou parfois par des réglages du menu de setup, sur certaines cartes mères (ABIT en particulier). Toutes les informations sur ces réglages se trouvent normalement dans la documentation de la carte mère.

DOIS-JE ACHETER UNE CARTE MERE ATX ?

L'ATX est le dernier format châssis/carte mère disponible pour les PC. La carte mère adopte une nouvelle disposition des composants optimisée pour une meilleure accessibilité. Le processeur a été éloigné des connecteurs d'expansion, ce qui permet d'utiliser des cartes d'extension longues plus facilement. L'alimentation électrique n'est plus placée au même endroit et libère de ce fait un emplacement "double-hauteur" à l'arrière du boîtier, disponible pour plus d'entrées/sorties. L'alimentation électrique d'un boîtier ATX à été améliorée du point de vue efficacité, refroidissement et bruit. Le ventilateur monté latéralement a une action plus directe sur le processeur. Quant à la carte mère, elle est toujours plus intégrée et comporte non seulement un certain nombre de contrôleurs et d'entrées/sorties (disques, ports série/parallèle, USB, etc.), mais également leurs connecteurs directement sur la carte, ce qui élimine bon nombre de câbles et améliore la fiabilité. La différence de prix entre une carte mère ATX et une carte mère standard n'est pas très grande, mais il faudra également investir dans un nouvel ensemble boîtier/alimentation pour bien l'exploiter. Au point de vue fonctionnalité/performances, les cartes mères ATX sont comparables aux versions plus classiques.

PROBLEMES CYRIX ET SOUNDBLASTER AWE 64

Effectivement, l'AWE64 ne marche pas correctement avec une carte mère basée sur le CYRIX 6X86. Le problème vient du fait que Creative n'aît pas intégré totalement en hardware les 64 voies de sa carte sonore. En fait, seules 32 voies sont effectivement créées par l'électronique, les 32 restantes sont calculées par logiciel et reposent donc sur le processeur et spécialement la virgule flottante du processeur. En trompant Windows 95 pour lui faire reconnaître un Pentium, on pourra installer le logiciel WaveSynth, mais cela ne marchera pas mieux pour autant. Notez qu'il s'agit là d'un problème plutôt dû au logiciel qu'au processeur. Il n'y a pas encore de patch correctif à notre connaissance. Normalement, vous devriez pouvoir employer votre carte en la faisant passer pour une AWE32.

OVERCLOKING PRÉCISIONS SUPPLÉMENTAIRES

Effectivement, une pratique favorisant le sur-cadençage de processeurs est d'augmenter légèrement la tension d'alimentation de ce dernier. C'est possible car la tension maximale admissible d'un processeur (généralement autour de 4.5 V pour les processeurs en 3.3 V) est couramment supérieure d'1 V à sa tension de fonctionnement normal. Ceci dit, il s'agit là de tensions extrêmes

E DELCO

qui ne sont pas très bénéfiques à la longévité du processeur. Par contre, passer de 3.3 à 3.45 (VRE voltage) - voire 3.6 V - peut être envisageable, toujours avec les mêmes restrictions, à savoir un refroidissement efficace du processeur (gros radiateur, 2e ventilateur soufflant le processeur, pâte thermique, etc.) qui non seulement dissipera plus de chaleur à cause de la fréquence supérieure qu'on va lui imposer, mais également à cause du supplément de tension appliqué. Cette manipulation a un effet positif, car en fait elle améliore la qualité des signaux "limites" en fournissant au processeur une plus grande différence entre état haut (la tension de cet état, le 1 logique, dépend directement de la tension d'alimentation) et bas (0). Les cartes mères les plus pratiques dans ce domaine sont celles permettant de modifier la tension par paliers de 0.1 V.

FORMATTER UN DD DE 1.2 GO EN PLUS DE 540 MO

Si votre disque était précédemment formatté en 540 Mo avec un vieux Bios qui ne supportait pas le mode LBA et donc ne dépassait pas les 528 Mo formattés, vous pouvez sans aucun problème le reformatter en 1.2 Go. Un formattage n'agit pas physiquement sur le disque, il se contente de marquer des repères magnétiques sur le disque ; la capacité totale est donc toujours bien présente, bien que provisoirement non utilisable. Pour utiliser la pleine capacité, soit vous changez de carte mère (les Bios gèrent tous le LBA depuis 94-95), soit vous vous procurez un contrôleur disque séparé disposant d'un Bios qui remplacera celui de la vieille carte mère pour la gestion des disques. Soit vous vous procurez un logiciel permettant de gérer les grandes capacités en patchant votre vieux Bios (Ontrack Disk Manager de Western Digital ou autre). Autre possibilité, faire mettre à jour le Bios de votre carte mère par une version plus récente. Après cela, vous n'aurez plus qu'à reformatter avec les bons paramètres et partitionner pour finir.

CONTROLEUR SCSI COMPATIBLE EIDE ?

Non, un contrôleur SCSI ne peut utiliser un disque dur EIDE. On doit impérativement utiliser un disque dur SCSI dans ce cas. Par contre, rien n'empêche d'utiliser en même temps votre disque EIDE en le connectant sur le contrôleur EIDE intégré à la carte mère. Les deux systèmes de disque dur peuvent fonctionner en même temps et s'échanger des données sans problèmes. En termes de performances, le SCSI 3 UltraWide est plus rapide que l'EIDE (même que l'EIDE UltraDMA 33 Mo/s). Un équipement en SCSI est en revanche un peu plus onéreux. Il faut compter 1 500 F pour une bonne carte contrôleur et à capacité équivalente avec l'EIDE ; un disque SCSI coûte couramment 30 % plus cher.

ACHAT D'UN NOUVEAU MONITEUR ?

Critères pour acheter un moniteur : la diagonale d'écran doit être de 15 pouces minimum. Un 17 pouces peut aussi s'envisager (confort supérieur en haute résolution). Quant aux 20 pouces, il s'adressent, de par leurs prix et poids, aux musclés de l'image. L'image doit occuper tout l'écran (vérifiez que ce soit le cas avec les réglages de taille image dans la plus haute résolution). La qualité d'image dépend en grande partie de la finesse du "pitch" (spot lumineux). Cherchez la taille la plus faible : 0.28 mm est courant, les meilleures valeurs sont de 0.24 mm. La résolution maximale supportée doit être, au minimum, d'au moins 1 024 x 768 non entrelacé pour un 15 p. et de 1 280 x 1 024 non entrelacé pour un 17 p. De même, vérifiez les capacités du balayage Trame : plus l'écran accepte une fréquence élevée sous une résolution élevée, meilleur il est. Pour ne pas avoir de scintillement, il faut que le balayage trame (f. verticale) permis dans ce mode soit > 60 Hz. Un bon moniteur aura une plage de balayage vertical entre 50 Hz et 100 Hz ou plus. La bande passante doit aussi être la plus grande possible. Le type de tube cathodique donne également une idée de la qualité finale, les tubes Trinitron Sony ou Diamondtron Mitsubishi sont des gages de bonnes performances. En matière de moniteur, le savoir-faire des "marques" joue de manière sensible : en privilégiant une marque, on obtient souvent de bonnes performances (NEC, Sony, Iyama, Philips, etc.). Et surtout, testez attentivement votre moniteur chez le marchand, avant de l'acheter.

NOTES

(1) Le rendement est l'efficacité sonore. Pour une même puissance électrique fournie, le volume sonore obtenu n'est pas le même selon l'enceinte. Le rendement d'un baffle dépend de nombreux facteurs : haut-parleurs (puissance des aimants...), type de baffles (clos, bass-reflex, pavillon...) et est très lié à l'impédance de l'enceinte (schématiquement, l'impédance est la résistance des haut-parleurs au passage du courant). Plus cette dernière est faible, plus le niveau sonore sera fort. Normalement, on doit appairer l'impédance des enceintes à celle des sorties de l'amplificateur (4 ou 8 ohms généralement). Mettre une enceinte 8 ohms sur une sortie 4 ohms revient à diviser par 2 la puissance émise ; à l'inverse, une enceinte 4 ohms sur une sortie ampli 8 ohms double la puissance (si l'ampli donne 2 W Eff, on obtient 4 W dans un baffle 4 ohms).

2) L'AGP (Accelerated Graphics Port) est une amélioration des cartes mères prônée par Intel. Il s'agit d'un nouveau bus uniquement dédié aux cartes graphiques. Pour parler simplement, il s'agira d'une liaison directe entre la carte graphique et la mémoire vive centrale. Ce bus 32 bits utilise un connecteur proche du PCI et présente théoriquement plusieurs avantages sur le PCI :

. Il travaille avec une fréquence d'horloge plus rapide que le PCI (66 MHz dans un premier temps et 100 MHz, ou plus ultérieurement).

. Il peut transférer des données deux fois par cycle d'horloge (le PCI, une fois).

. Il sait mieux gérer les flux de données que le PCI (signaux supplémentaires de contrôle, modes "burst" plus efficaces, "pipelining" permettant un travail simultané sans gêner le processeur, etc.), ce qui devrait se traduire par une vitesse de transfert des données plus proche de son maximum théorique.

. Il dispose de son propre gestionnaire mémoire : accès rapide à de gros blocs mémoire, textures, etc., grâce à un système de "remmaping" spécialisé.

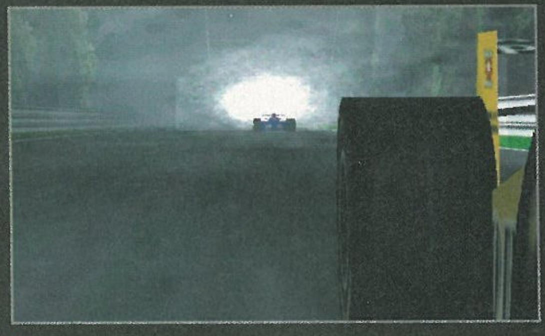
. Il peut utiliser directement la mémoire centrale pour du Z-buffering ou des textures, ce qui non seulement libère la mémoire vidéo pour d'autres usages (plus haute résolution,etc.), mais permet aussi l'utilisation de beaucoup de mémoire pour les textures, alors qu'on dépasse rarement 2 Mo sur les cartes PCI. Au niveau performances, le bus AGP à 66 MHz est censé transférer 528 Mo/s en pointe contre 132 Mo/s pour le PCI à 33 MHz (à fréquence équivalente, l'AGP serait d'emblée deux fois plus rapide que le PCI). Cette vitesse pourrait monter à 800 Mo/s, avec un bus à 100 MHz.

(3) La toute nouvelle Matrox Millenium II est équipée d'un chipset qui reconnaît l'AGP, mais elle n'est encore disponible qu'en carte PCI ; et comme malgré la ressemblance, les cartes PCI ne peuvent s'utiliser sur un bus AGP (l'inverse est également vrai), il faudra attendre la sortie d'une version avec connecteur AGP pour l'utiliser sur le nouveau bus vidéo Intel.

4) les multiplicateurs pour les Pentium INTEL standard sont : x1.5, x2, x2.5, x3. Ce sont les mêmes pour les Pentium MMX, sauf que le mode x1.5 est remplacé par un x3.5. Les Intel Pentium Pro disposent des options : x2.5, x3, x3.5, x4. Les Cyrix 5X86 n'ont que les modes x2 et x3. Le nouveau Cyri M2 (6X86MX) dispose du x2, x2.5, x3, x3.5. Les AMD K5 n'ont qu'un mode x1.5 (x1.75 pour le PR166). L'AMD K6 dispose des modes x2, x2.5, x3, x3.5.

Preview

SIMULATION AUTOMOBILE
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
UBI SOFT EDITION
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

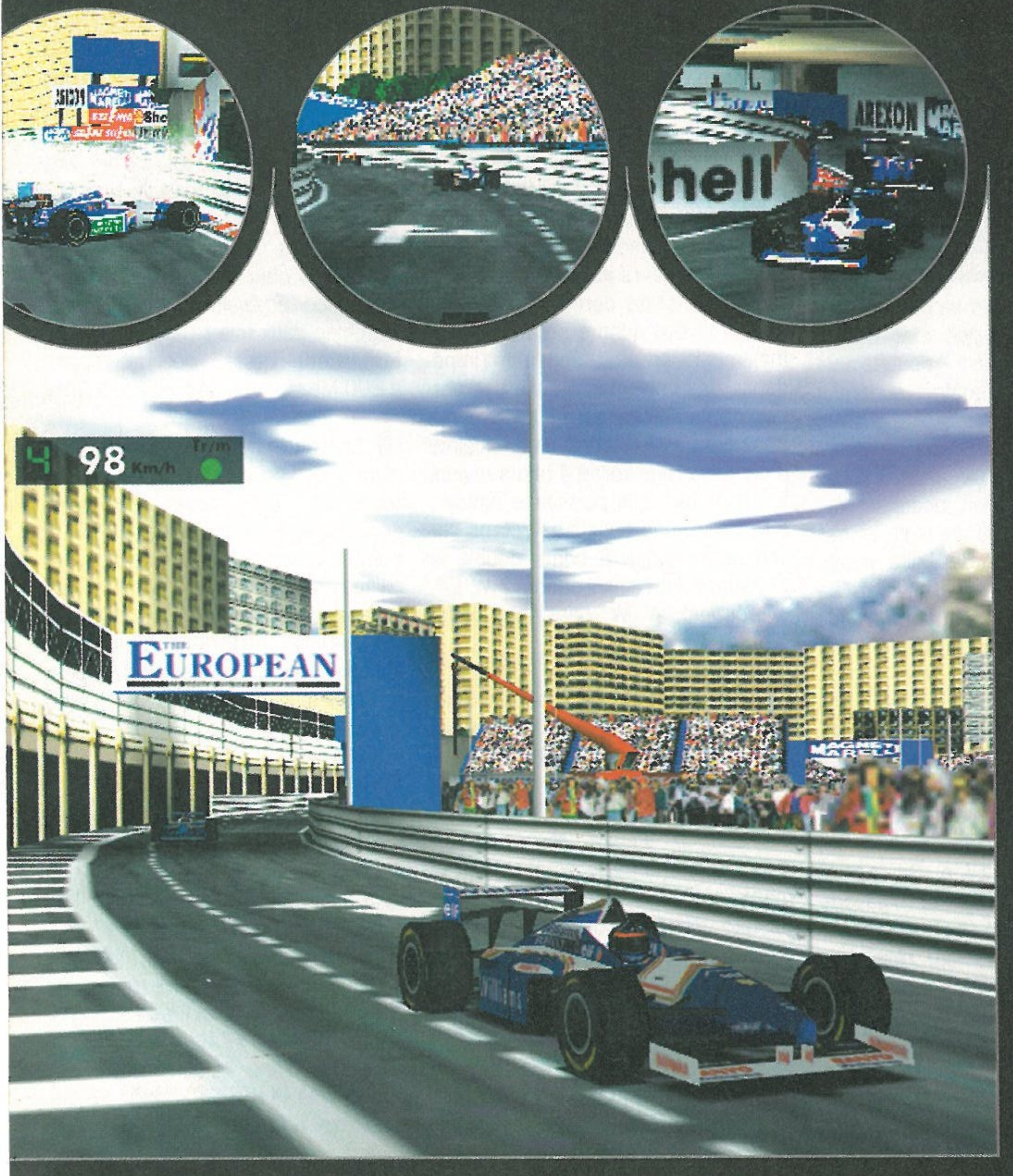


▲ La pluie peut se mettre à tomber à n'importe quel moment de la course. Le rendu des nuages gorgés d'eau est merveilleux. Le comportement de la voiture s'en trouve d'ailleurs grandement modifié.



Les mécanos s'acharnent sur la voiture. Tu crois qu'il y en aurait un pour me nettoyer le casque ? Que dalle. ▶

F1 Racing



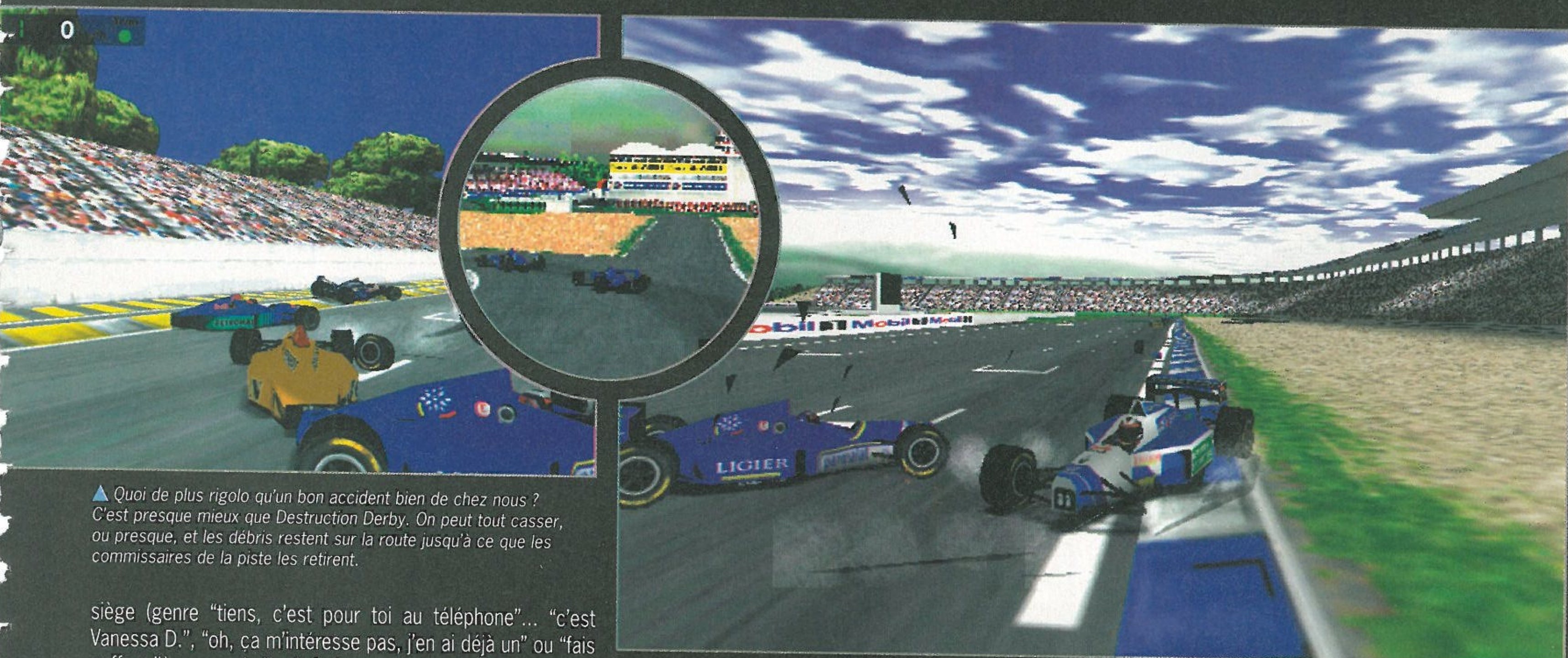
Lorsque l'on parle de simulations automobiles, on s'imagine tout de suite au volant d'une Formule 1 traçant à tombeau ouvert sur l'un des 16 circuits du championnat. Alors que pas du tout. Dans le jeu qui nous intéresse, vous allez vous retrouver à bord d'une Formule 1 roulant à tombeau ouvert sur l'un des 16 circuits du championnat. Comme quoi... Tenez, on pourrait même croire que F1 Racing Simulation est un concurrent sérieux de F1 Grand Prix 2 de Microprose. Alors que pas du tout. C'est carrément beaucoup mieux. Bon, je m'avance un peu, car la règle du "je ne donne pas d'avis dans une preview car le jeu n'est pas terminé" reste une prérogative que nul n'est en droit de transgresser... Quoique. Je ne pourrais probablement pas m'en empêcher. Bon, nous savions depuis longtemps qu'Ubi Soft préparait un jeu de Formule 1. Nous le savions, certes, mais n'avions pas pu savoir grand-chose d'autre. Et hop, voilà qu'un jour (un beau jour, devrais-je dire), il m'a été donné d'y jouer. C'était un mercredi, je crois... Ou un jeudi, mais qu'importe. Le seul truc dont je me souviens avec précision, c'est la sensation éprouvée une fois installé dans le baquet spécialement aménagé pour la démonstration. Ce vendredi, qui avait pourtant mal commencé, a tout à coup transformé ma vie de fan de courses automobiles. La fluidité de l'animation, la fidélité du graphisme et par-dessus tout ce terrible sentiment que le comportement de la F1 correspondait en tout point à celui d'une Formule 1 ont su me convaincre que ce produit allait réellement marquer l'histoire de la simulation sur PC. Que je le veuille ou non, je m'en souviendrai longtemps, de ce mardi-là. En revenant chez moi, je me suis mis à rêver à ce jeu d'exception en rejouant à F1 Grand Prix 2. Comment était-ce possible ? Moi qui avaistant adulé ce GP2, voilà qu'il me semblait lent et déjà dépassé en l'espace d'une petite année. C'est alors que j'ai reçu une version alpha du fameux jeu... c'était un lundi, cette fois. Je me précipite sur le paquet et j'installe le soft avec précipitation. Histoire d'entretenir ma réputation, j'ameute toute la rédaction en leur racontant qu'ils allaient tous périr sur le champ. Ma petite démonstration fut ponctuée de "trop fort !", "c'est surpuissant", et autres "putain, ça tue grave de chez grave" ou (plus sobre) "c'est la télé ?". Et je ne compte pas les ruses à deux balles destinées à me déloger de mon



Les voitures sont celles de la saison 96. Les réactions des différents concurrents ont été soigneusement observées et reproduites dans le jeu. En gros, Alesi sera plus agressif que Katayama qui sera plus nul.

L'impression de vitesse est irréprochable et le comportement du véhicule vraiment bluffant !

Simulation



Quoi de plus rigolo qu'un bon accident bien de chez nous ? C'est presque mieux que Destruction Derby. On peut tout casser, ou presque, et les débris restent sur la route jusqu'à ce que les commissaires de la piste les retirent.

siège (genre "tiens, c'est pour toi au téléphone"... "c'est Vanessa D.", "oh, ca m'intéresse pas, j'en ai déjà un" ou "fais gaffe, v'là une vache", etc.). Autant dire que les testeurs ont défilé un à un pour essayer cette petite merveille.

Mais avant de vous affoler, il faut savoir que F1 Racing Simulation nécessite une machine très puissante (Pentium 166) et obligatoirement équipée d'une carte 3D dernier cri. Mais alors que certains jeux nécessitent une configuration équivalente sans que l'on comprenne trop pourquoi, la simulation d'Ubi Soft semble exploiter à fond les possibilités d'une telle machine. En clair, le jeu n'est pas mal programmé, loin de là. Il lui faut juste un P166 minimum. Certes, il restera jouable sur un 133, mais ce ne sera pas le pied. Cela dit, F1GP2 rame carrément sur un P200 en S-VGA. Là, à machine égale, c'est 30 images/seconde. Hormis les différents menus de réglage pour la plupart non implémentés (réglage des ailerons, 5 types de pneus avec trois points de température, suspension, étalonnage de la boîte...), le moteur 3D est suffisamment avancé pour commencer à en

Bien que non inclus dans la bêta-version, une fonction Replay avec des caméras encore plus nombreuses et une option Best-Of sélectionnant automatiquement les meilleurs moments de la course sont prévues.



De nombreuses vues seront disponibles dans la version finale, à l'instar de F1 Grand Prix 2. Vous pourrez ainsi voir la voiture sous pas mal d'angles, avec caméra embarquée ou retransmission télévisée. De quoi savourer le moindre petit détail comme les mouvements de la tête du pilote.

F1 Racing Simulation



▲ Côté bruitage, c'est bien canon. Les effets stéréo sont flagrants et la version finale gérera le son 3D avec des cartes le permettant ou des amplis Dolby Surround.



Chaque F1 possède son propre tableau de bord ▶ et ses propres réactions.





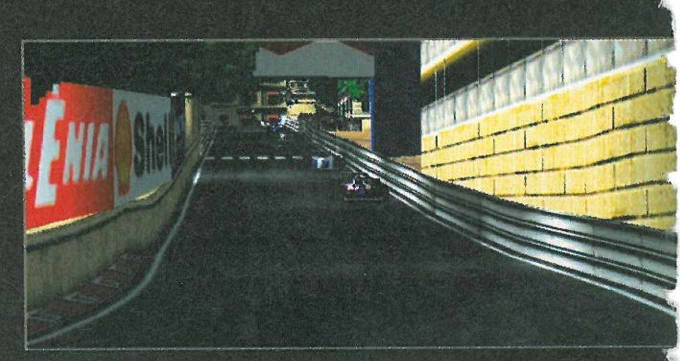


▲ Il existe plusieurs modes de jeu : Entraînement, Championnat, Course simple et Contre la montre. Il sera également possible de jouer en réseau et peut-être sur Internet (la licence de la Foca l'interdit, en théorie).

dire le plus grand bien. C'est pas compliqué, il gère tout, de l'éclairage au nuage de flotte derrière les voitures lorsqu'il pleut, en passant par les diverses fumées et autres débris éparpillés par les accidents. Lesquels accidents sont d'ailleurs très spectaculaires. On peut perdre les roues, les ailerons, crever, avoir des problèmes de transmission, de suspension, de boîte de vitesses... Rien a été oublié, pas même les étincelles jaillissant de sous la carrosserie.

L'entrée au stand, comme vous pourrez le constater dans la démo, laisse carrément sur le cul. Regardez les mécanos bosser est un vrai régal. Ils changent les pneus, mettent de l'essence, soulèvent la voiture. Bref, c'est génial. À propos de la démo, vous n'aurez pas accès à la vue des caméras de télévision, et c'est bien dommage (hé hé...). Il suffit de voir les photos pour constater l'incroyable qualité du graphisme. Le design des voitures est parfaitement fidèle à la réalité, tout comme les décors jalonnant les circuits. Mais le plus impressionnant, c'est la simulation elle-même. L'impression de vitesse est irréprochable et le comportement du véhicule vraiment bluffant. Là encore, la démo du CD ne comprend pas tous les paramètres aérodynamiques, ce qui ne rend pas le pilotage facile, mais sachez que dès lors que l'on peaufine certains réglages, cela change du tout au tout. La version finale gérera également le son 3D avec les cartes qui le permettent. Imaginez un instant le rugissement des bolides derrière vous. Ca calme direct. Le réalisme ne se cantonne pas à votre voiture : l'intelligence artificielle chargée de gérer vos concurrents est largement supérieure à celle de F1GP2. Faites donc un demi-tour dans la démo et postez-vous à un virage. Vous pourrez observer la finesse de leurs réactions. Bien entendu, tout ce qui concerne drapeaux et pénalités sera pris en compte. Bon, je ne m'étendrai pas davantage, car la place réservée à une preview ne le permet pas. Cela dit, il me tarde vraiment de tester la version finale du produit, car même s'il est loin d'être fini, il place la barre très au-delà de ce qui s'est fait jusqu'à présent. En un mot : fantastique !

Lord Casque Noir



3ème édition **GRAND JEU-CONCOURS** à suivre...

STAR WARS™

4 MOIS DE CONCOURS ! PLUS DE 200 LOTS À GAGNER...

RÉPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES

et renvoyez vos réponses sur carte postale uniquement

***Star Wars* Rebellion est un jeu de:**

- ❑ action
- ❑ simulation de vol
- ❑ stratégie

Dans *Star Wars* Rebellion vous jouer dans le camp de:

- ❑ l'Alliance Rebelle uniquement
- ❑ l'Empire uniquement
- ❑ l'Alliance Rebelle ou l'Empire selon ce que vous décidez de choisir.

L'Etoile Noire est une arme:

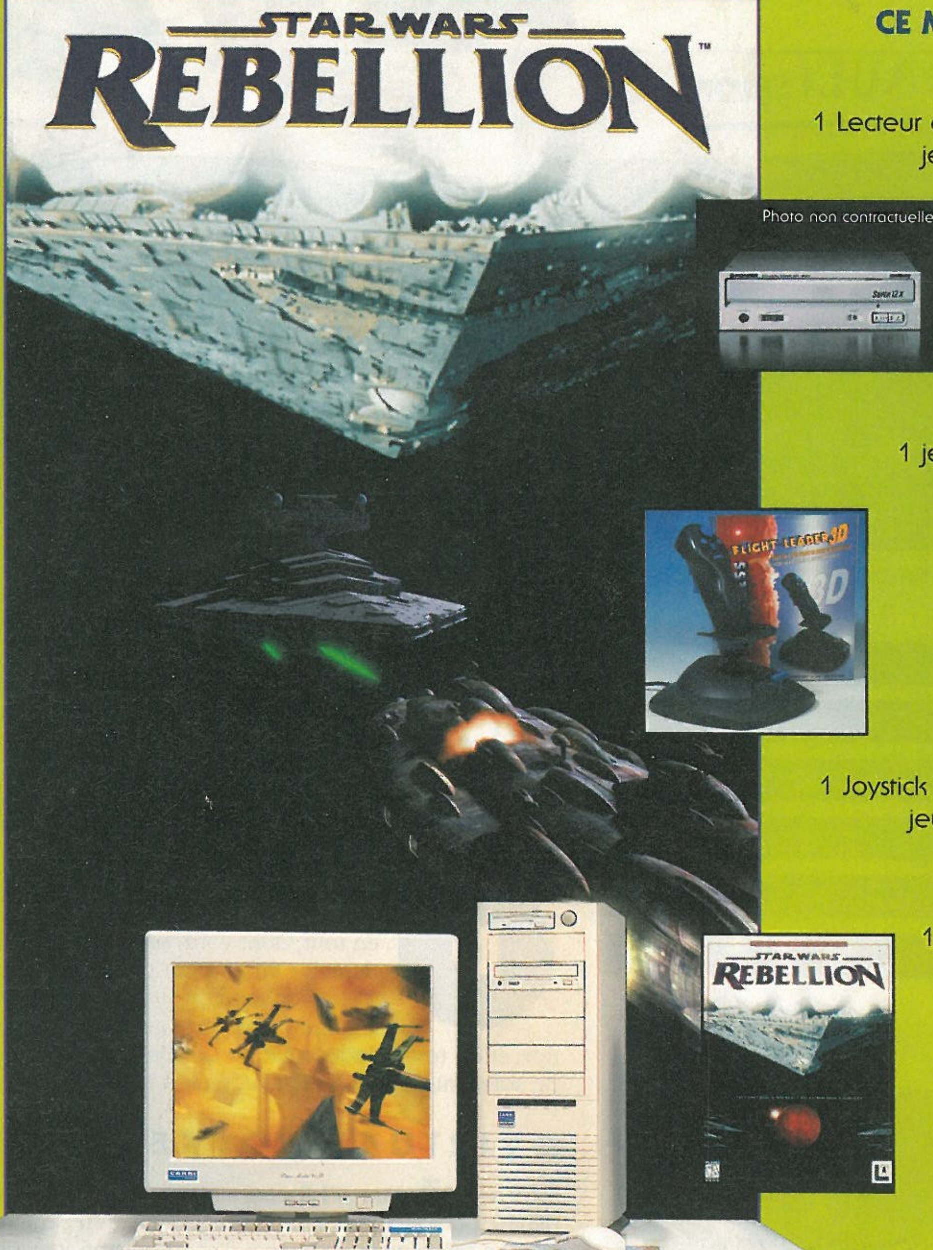
- ❑ des hommes des sables
- ❑ d'Obi-Wan Kenobi
- ❑ de l'Empire

Chaque mois répondez aux 3 questions qui vous sont posées et renvoyez vos réponses sur carte postale à l'adresse suivante :

CONCOURS *STAR WARS* - Joystick / Septembre
2, rue Gambetta
10565 Marigny Le Châtel Cedex

50 prix par mois seront attribués par tirage au sort aux personnes ayant répondues correctement aux 3 questions du mois.

Découpez et accumulez les 3 vignettes-bonus de la page concours *Star Wars* des numéros de Juin, Juillet-Août et Septembre et renvoyez les avec vos réponses lors du grand concours final du mois d'Octobre. Elles vous donneront un bonus et vous permettront peut-être d'être le grand gagnant.



CE MOIS CI, GAGNEZ :

1er Prix :
1 Lecteur de CD-Rom 12x et un jeu *Star Wars* Rebellion

2ème Prix :
1 masque de stormtrooper

3ème au 5ème Prix :
1 jeu *Star Wars* Rebellion

6ème au 10ème Prix :
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu TIE Fighter ™ CD Collector

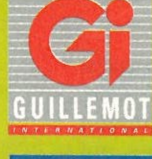
11ème au 15ème Prix
1 Joystick Flight Leader 3D et le jeu X-Wing™ CD collector

16ème au 30ème Prix
1 radio-réveil *Star Wars*

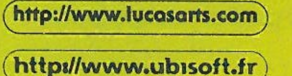
31ème au 50ème Prix
1 casquette LucasArts™

UN PC MULTIMÉDIA 200 MHz MMX, CARTE 3DFX ET LECTEUR 16X
À GAGNER LE MOIS PROCHAIN, LORS DE LA FINALE DES 4 CONCOURS.

Découpez la vignette pour avoir une chance supplémentaire !







http:/l/www.ubisoft.fr





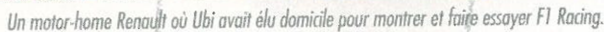




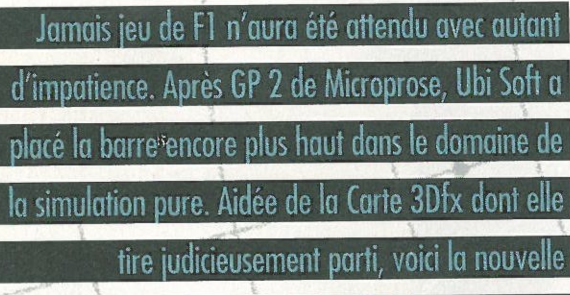
™ & © 1997 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Le règlement du concours est déposé à Marigny Le Châtel, vous pouvez vous le procurer sur simple demande à l'adresse du concours. Conformément à la loi Informatique et Liberté n° 78-17 du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.




Un motor-home Renault où Ubi avait élu domicile pour montrer et faire essayer F1 Racing.

Au coeur


Jamais jeu de F1 n'aura été attendu avec autant d'impatience. Après GP 2 de Microprose, Ubi Soft a placé la barre encore plus haut dans le domaine de la simulation pure. Aidée de la Carte 3Dfx dont elle tire judicieusement parti, voici la nouvelle génération de jeux en route !

Par Godefroy Danledeau


Du 24 au 27 juillet dernier, Ubi Soft Allemagne et Ubi Soft France avaient conjointement invité un petit nombre de journaleux européens (quatre en tout, dont votre serviteur) à plonger, le temps d'un long week-end, dans les affres d'un Grand Prix de Formule 1. En l'occurrence, celui d'Hockenheim, de l'autre côté du Rhin, pour la dixième manche du championnat. Tout ça, bien évidemment, à l'occasion de la présentation et du test grandeur nature de son jeu phare F1 Racing Simulation. À part un coup de soleil sur le nez, c'était rudement bien.

■ VIRTUAL HOCKENHEIM

C'est peu de le dire : F1 Racing a fait bonne impression dans le milieu du paddock. En effet, pilotes, photographes, journalistes et autres VIP se sont succédé sans relâche dans la reproduction très réussie du baquet d'une Benetton-Renault. Comme il se doit, un volant et des pédales étaient également de la partie, le moniteur surplombant le "pilote", qui devait se contortionner pour se glisser dans l'étroit fuselage de la monoplace sans roues. Après un tour de chauffe, le but du jeu était de faire "péter" un chrono sur le circuit d'Hockenheim, en seulement 2 boucles lancées. Pas évident lorsqu'il s'agit d'une première ! Pourtant, certains se sont plutôt bien débrouillés et sont repartis avec les bras chargés de cadeaux. Bref, eine grösse rigolate !

■ ALLEZ, AU BOULOT !

Dans toute cette joyeuse agitation où se retrouvait le très précieux gotha de la F1 - habituelles créatures de rêve incluses - nous n'omettions pas de faire notre travail de fouine. Et de récolter, tant que nous les avions sous la main, les impressions des principaux responsables de F1 Racing, ainsi que d'autres vedettes pour le moins inattendues, qui se sont essayées au jeu. Ça donne des résultats parfois insoupçonnés...



Quelle organisation, mes aïeux !



CHRISTIAN BLUM

INGÉNIEUR MOTORISTE RENAULT ET INGÉNIEUR PISTE DE JEAN ALESI EN 97.

Joy : Bonjour. Comment s'est déroulé la collaboration avec Ubi soft ?

C.B. : Ça a été surtout des échanges de données télémétriques. Nous avons décortiqué les tours rapides de Jean Alesi (ND Godefroy: il en a donc fait ?) de l'année dernière (96), afin de pouvoir les remettre en condition "jeu". Cela a servi de base de travail à Ubi pour modéliser les circuits. Et à nous recouper, puisque nous élaborons nous aussi un véritable travail de simulation, comme c'est le cas pour F1 Racing. Au niveau des données aérodynamiques notamment.

Joy : F1 Racing s'approche-t-il des vraies F1 au niveau du réalisme ?

C.B. : Comme on n'est jamais derrière le volant d'une F1, c'est difficile à dire ! Le gros problème - et ça, aucun jeu actuel ne pourra le reproduire -, ce sont les sensations du pilote. Le lien du corps avec la machine, avec toutes les choses transmises au système nerveux. Mais, de tous les jeux sortis jusqu'à présent, c'est le premier et le seul à être aussi réaliste. En graphisme, en réactions, en possibilités de réglage. C'est un "step" de plus par rapport à ce qui s'est fait jusqu'à maintenant. Notamment en se servant des jeux de la concurrence, et en en faisant une critique pour savoir ce qu'il ne fallait pas faire.

Joy : La collaboration avec Ubi remonte à quand ?

C.B. : À peu près à un an. On a commencé à se réunir, à discuter pour savoir ce qu'il fallait faire, apporter des données télémétriques, etc. Mais le plus gros du travail, c'est Ubi Soft qui l'a fait. Renault a juste apporté la partie un peu "expert", que les gens qui créent un jeu de ce type n'avaient pas jusqu'à présent.

Joy : Mis à part le côté technique, Renault apporte aussi son nom, non ?

C.B. : C'est exact. Mais ce qu'il faut savoir, c'est que ce jeu n'en est pas complètement un, dans le sens où on peut aller très, très loin dans les réglages, et que les joueurs qui veulent le maîtriser totalement devront passer dessus pas mal de journées, d'heures, voire de nuits !

Joy : Un conseil pour les fans de Formule 1 ?

C.B. : Achetez le jeu ! (Même si je ne toucherai rien dessus !)

de la course avec Renault





LES IMPRESSIONS DE HEINZ-HARALD FRENTZEN

PILOTE WILLIAMS-RENAULT 1 VICTOIRE (GP DE SAN MARIN 97).

• Vous avez aimé F1 Racing ?

• "J'avoue que j'avais beaucoup de mal à rester sur la piste et contrôler l'auto. J'étais plus souvent dans le gravier que sur la piste. Le plus difficile, c'est que vous n'avez pas de "feedback", pas de réaction de la voiture, forcément. Il faut donc constamment scruter le moniteur pour appréhender le prochain virage. Sans force centrifuge, vous avez vraiment du mal à "sentir" la F1."

• Vous l'avez trouvé réaliste ?

• "Un jeu vidéo n'est jamais aussi réaliste que la réalité. Vous n'avez pas la peur, l'angoisse, etc., que procure une véritable course. Un jeu comme celui-ci, c'est plus un travail de coordination entre les yeux, l'esprit et vos réactions, sans aucune pression. Il demeure toutefois réaliste au niveau des réactions au freinage, à la vitesse, à l'accélération. Mais encore une fois, la Force G, la sensation des pneus, bref, tout ce que transmet une F1, vous ne l'avez évidemment pas."

• Vous aimez les jeux vidéo ?

• "Euh... je suis désolé, mais je n'aime pas ça, c'est clair ! Je pense que c'est une perte de temps. Pourtant, lorsque j'étais enfant, j'aimais jouer aux jeux vidéo..."

Gros Plan

Au cœur de la course
avec renault

LES IMPRESSIONS DE JEAN ALESI

PILOTE BENETTON-RENAULT
1 VICTOIRE (GP DU CANADA 95).

Pas très loquace, malheureusement...
"Le problème, c'est qu'on ne ressent pas les accélérations. Au niveau des commandes, le pédalier est très spécial, puisqu'on ne peut pas freiner du pied droit, comme je le fais habituellement dans ma F1. Le volant manque également de précision".
On lui a dit que ce n'était qu'un jeu vidéo ?

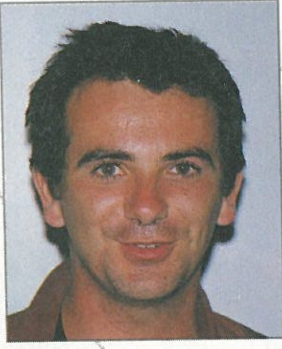




PEGGY DESPLATS

CHEF DE PROJET SUR F1 RACING SIMULATION.

Joy : Salut ! C'est quoi exactement, ton rôle ?
P.D. : Chef de projet. C'est un peu comme un chef d'orchestre. Environ 40 personnes à diriger pendant un an, recruter des gens, donner une ligne directrice, motiver tout le monde, respecter les délais, répartir les budgets...
Joy : F1 Racing, c'est un jeu qui s'adresse à qui ?
P.D. : Il est avant tout destiné aux passionnés de courses de F1. D'où le partenariat avec Renault. Même si on espère que la cible visée s'élargira !
Joy : Justement, pourquoi avoir choisi Renault ?
P.D. : Au début, j'ai recherché un spécialiste dans le domaine de la course automobile. Sur le territoire français, de préférence. Il y avait Peugeot et Renault sur les rangs, mais très vite notre choix s'est porté sur Renault, pour son expérience en F1 (5 titres de champion du monde). L'idée leur a plu d'emblée ! D'ailleurs, le jeu devait s'appeler au départ F1 Renault, mais la FOCA (constructeurs de F1) a refusé.
Joy : Les droits ont été faciles à obtenir auprès de la FOCA ?
P.D. : Oh que non ! Je me bats depuis un an et demi, et cela fait seulement quelques jours que nous les avons obtenus ! Sauf celui d'utiliser le nom de Villeneuve, qui a un contrat particulier.
Joy : Les points forts de F1 Racing, c'est quoi ?
P.D. : On a énormément travaillé sur le comportement de la voiture, sur l'intelligence artificielle, sur les crashs. On voulait une SIMULATION très jouable. Pareil pour les stands en 3D que l'on voit nulle part ailleurs, ou pour les vues de caméra, en plus grand nombre. De plus, on a voulu faciliter la compréhension du joueur, grâce à des aides en ligne, de sorte que le néophyte puisse "rentrer" dans les réglages sans se perdre.
Joy : Le nombre de joueurs au global, il est de combien ?
P.D. : Il se joue jusqu'à 8 en réseau (modem compris). On travaille actuellement sur le mode 2 joueurs avec écran splitté, avec bien sûr moins de détails. Via Internet, la FOCA - toujours elle - ne nous autorise pas à le faire pour le moment.
Joy : Pour le rendu des circuits, vous avez fait comment ?
P.D. : J'ai dû mettre quatre mois à récupérer 11 plans sur 16, en harcelant les personnes concernées tous les jours ! Pour l'anecdote, le tracé de Hongrie ne se trouvait que sur un seul et unique papier. Le responsable a pris un risque incroyable en m'envoyant carrément l'original ! Rien que sur le circuit de Monaco, on a passé six mois à le bichonner, le chouchouter !
Joy : Euh... pour finir, t'as un scoop pour Joy ?
P.D. : Oui, il existe un cheat code qui permettra au joueur de disputer des courses à bord de voitures, disons... spéciales ! (NDR : on parle de voitures des années 50...).



CHRISTOPHE GANDON

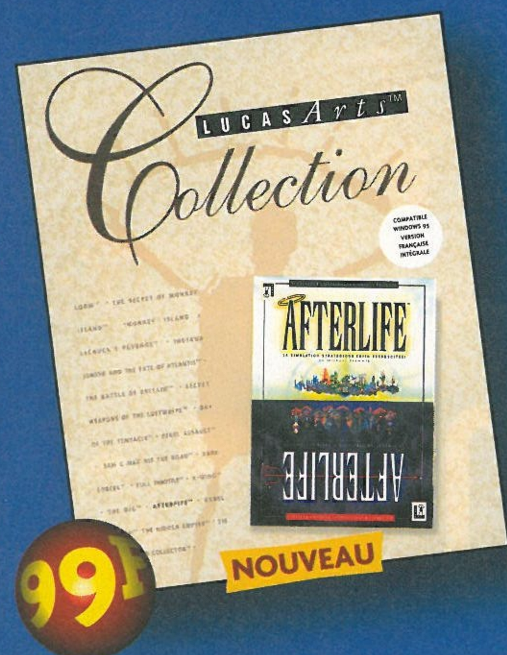
INGÉNIEUR-DESIGNER SUR F1 RACING SIMULATION.

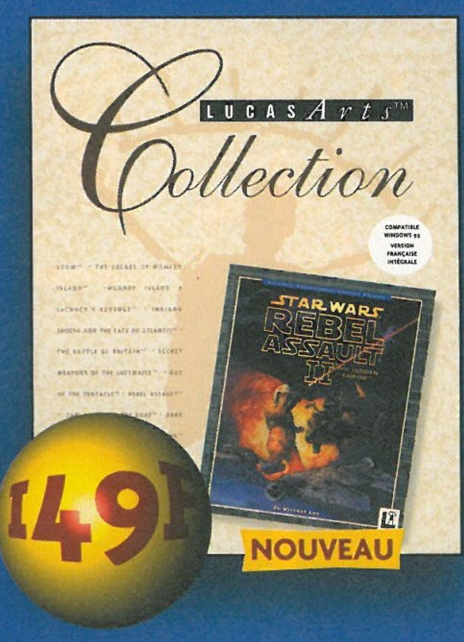
Joy : Hello ! Ça fait combien de temps que tu bosses chez Ubi ?
C.G. : Ça fait un an maintenant. Avant, je travaillais chez Renault Sport, dans le domaine des rallyes : durant six mois, je me suis occupé du comportement des voitures, et notamment des analyses et relevés de télémétrie. Chez Ubi, je peux enfin assouvir complètement mes deux passions, qui sont la voiture et le jeu.
Joy : Tu joues depuis longtemps ?
C.G. : Ahaha ! Ma première console, c'était une Mattel... Depuis, j'ai pas arrêté. J'ai pas mal programmé sur mon Atari 800 XL, beaucoup moins sur le 520. Sur F1 Racing, je ne programme pas. J'aide les programmeurs. J'ai d'abord designé tous les modèles physiques, le comportement, et analysé toutes les données recueillies. Maintenant, je dirige les programmeurs dans leur boulot.
Joy : Combien de personnes ont bossé sur le comportement ?
C.G. : Il y a quatre programmeurs et moi sur la voiture du joueur. Deux sur le comportement des concurrents, et un programmeur sur la conduite au clavier. Sans compter les graphistes, bien sûr !
Joy : Les relations avec Renault, ça s'est passé comment ?
C.G. : Ça a surtout été la pêche aux données. Au début, ils étaient un peu réticents, car bien évidemment toutes ces informations sont ultra-confidentielles. Chez Ubi, je suis d'ailleurs le seul autorisé à les connaître. Notamment les données aérodynamiques. Miraculeusement, toutes ces infos récoltées, une fois implémentées dans le jeu, collaient impeccablement !
Joy : Le fait que Frentzen ait trouvé le jeu difficile, ça te fait quoi ?
C.G. : En fait, comme je suis aussi chargé de régler la voiture, j'ai pris ça pour moi ! Mais ça ne me surprend qu'à moitié, car comme ce sont les vraies données, et qu'il lui manque l'information primordiale, à savoir les accélérations physiques, il a du mal à maîtriser. Pour les modes plus faciles, j'ai intérêt à ajouter encore plus d'aides !
Joy : Par rapport à GP 2, tu dis quoi ?
C.G. : Je dis que les concurrents en général n'ont pas un modèle si réaliste. GP 2 ne gère pas les débattements de roue, par exemple, comme c'est le cas dans F1 Racing. Ils ont même été jusqu'à mettre des réglages qui ne servent à rien...
Joy : Tu peux nous donner un scoop, comme ça gratuitement ?
C.G. : Ok, si tu veux. Il se peut que notre prochain jeu de course soit un jeu de rallyes... Ça c'est du scoop ! T'en veut un autre ? Ok : le son de F1 Racing ne me plaît pas. J'ai pas dit qu'il était pas bon, j'ai dit qu'il ne me plaisait pas ! (NDR : bien qu'il ait été changé aux dernières nouvelles...).

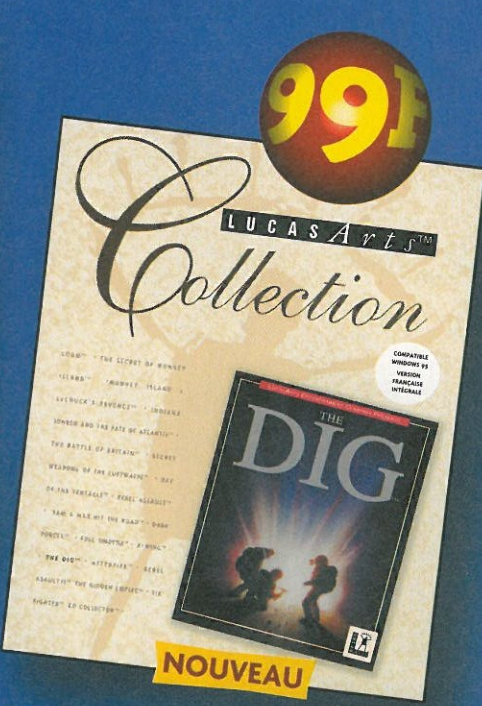
ACTION • AVENTURE • STRATEGIE • SIMULATION DE COMBAT SPATIAL

Les meilleurs jeux...

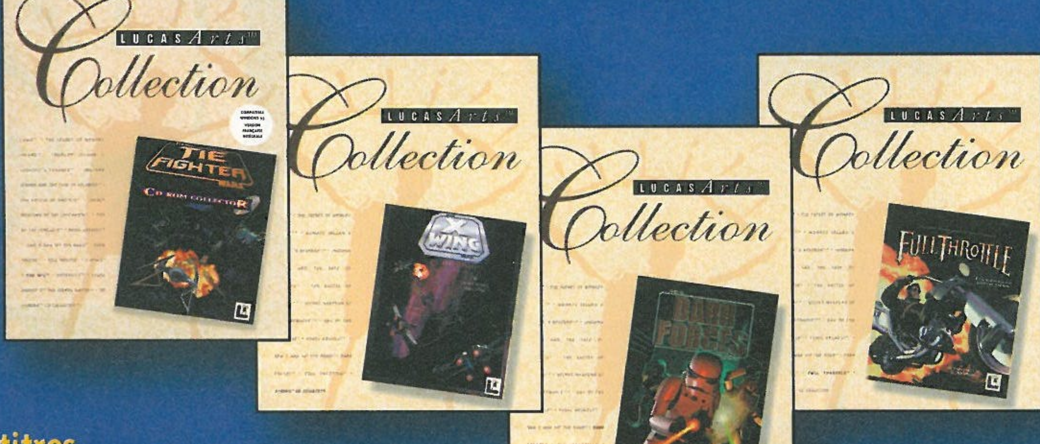








...Aux meilleurs prix...





Autres titres disponibles ...

Rebel Assault™ • Indiana Jones™ & the Fate of Atlantis™ • Day Of The Tentacle™ • Sam & Max Hit the Road™ • Monkey Island™ II : Le Chuck's Revenge

...à 79F



Collection

Grand jeu-concours Collection LucasArts/Ubi Soft

Gagnez 5 CD-ROM Making Magic™, les coulisses de la *Trilogie Star Wars Edition Spéciale*, par jour en appelant le **08 36 68 46 32*** ou en composant le 3615 Ubi Soft*!

Jeu sans obligation d'achat, du 01/09 au 30/09.
Règlement déposé chez Maître Fontbonne huissier de justice à Paris.
(*2,23F et 1,29F la minute)



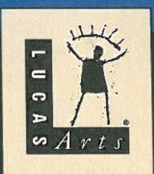


http://www.ubisoft.fr









TM & © 1997 Lucasfilm Ltd. et LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation

BETA VERSION

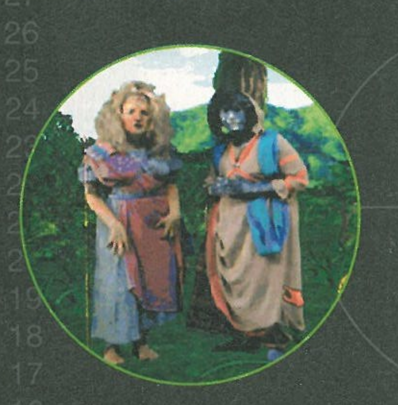


Comme dans ce bon vieux Shadow Caster, le héros de Lands of Lore 2 pourra se changer en plein de bestioles rigolotes: gros streum, lézard... C'est bien pratique pour se faufiler dans les boyaux impraticables.



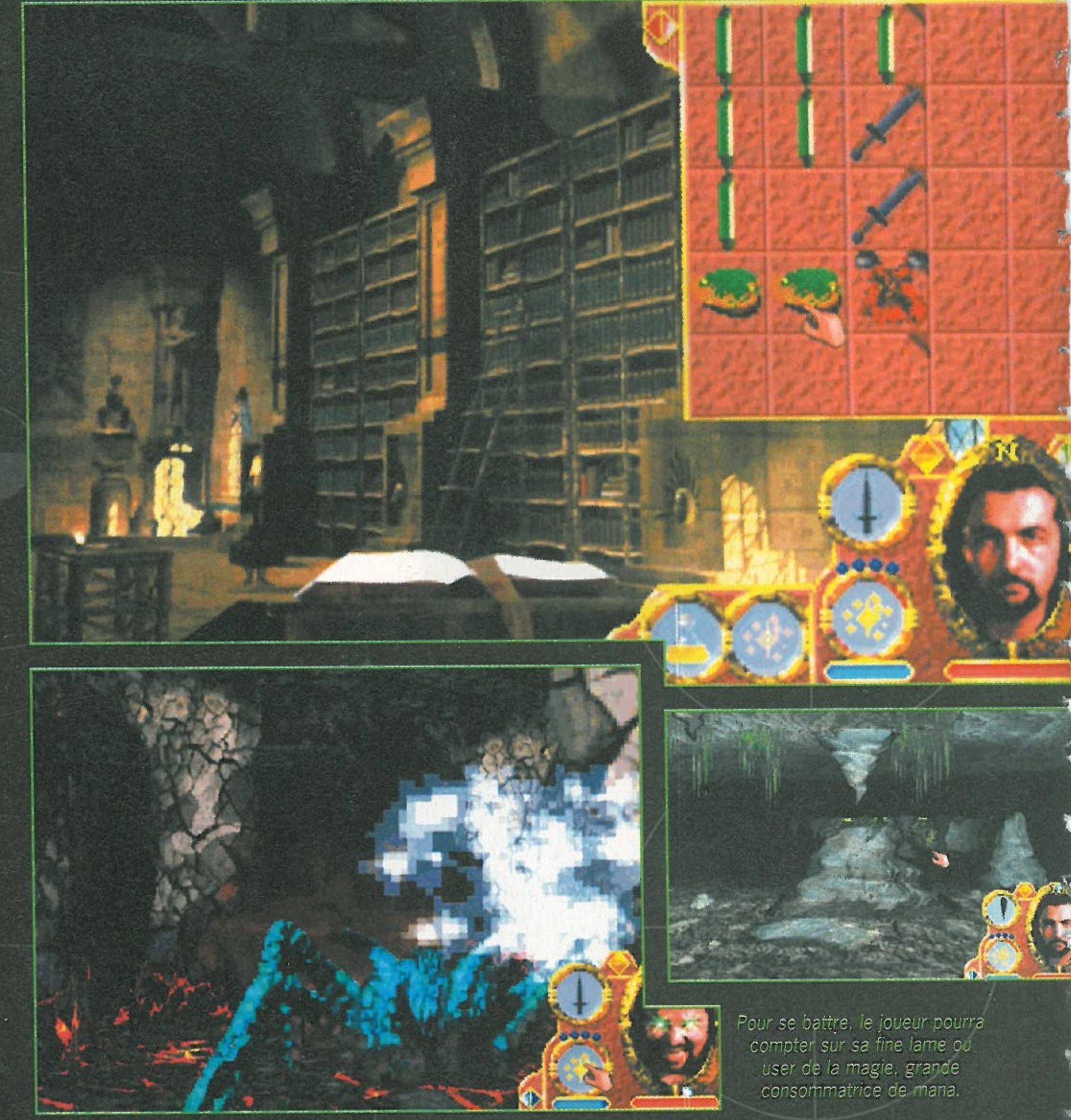
Les décors sont réellement somptueux.

Lands of Lore 2



Successivement annonce comme le futur meilleur jeu de 94, de 95 et de 96, Lands of Lore 2 passera donc a la posterite pour avoir mis plus de temps a sortir que Dungeon Keeper – ce qui constitue un sacre record. Ah ben, on peut dire qu'ils auront entretenu le suspense, les p'tits gars de Westwood. C'est vrai, aujourd'hui, Westwood est surtout repute pour la serie des Dune 2, Command & Conquer et autre Alerte Rouge. Mais ce serait oublier que la boite californienne a gagne ses lettres de noblesse en programmant des jeux de roles. Hmm, papy lansolo verse une larme de nostalgie. Vous vous souvenez ? L'Atari, l'Amiga, le PC balbutiant et la fameuse serie des Eye of the Beholder (realisee par Westwood pour le compte de SSI). Un grand moment du jeu de roles. A l'epoque, on ne se formalisait pas d'un deplacement en "case à case" et de temps de chargement redhibitoires. Les rideaux tires, eclaire par la flamme vacillante d'une bougie et le PC branche sur une bonne vieille reverb' a ressort, on repetait comme un mantra la sequence consacree : "Je bute, je dors, je bouffe, je sauve..." Encore que non. On bouffait pas, dans les Beholders. La bouffe, c'etait l'illustre Dungeon Master dont les EOB n'etaient finalement que des clones. Les temps ont change, FTL est retourne dans les limbes et c'est au tour de Westwood de se faire abondamment piller la tronche question wargame temps reel. Bon ben voila, fin de la parenthese nostalgie.

Lands of Lore 2 devrait plaire a tous ceux qui se sont eclates avec le premier volet. Le joueur incarne un apprenti equarrisseur de streums, defenseur de la veuve et du point de vie, embarque dans une grande quete mystique comme il se doit. On retrouve evidemment les celebres personnages de LOLI, dont le Draracle, sorte de gigantesque diablo a la retraite mais gentil. C'est pas la peine d'attendre le test pour se faire une raison : Lands of Lore 2 semble mechamment oriente grand public. C'est loin d'être une tare, mais je me demande si les fondus de RPG y trouve-



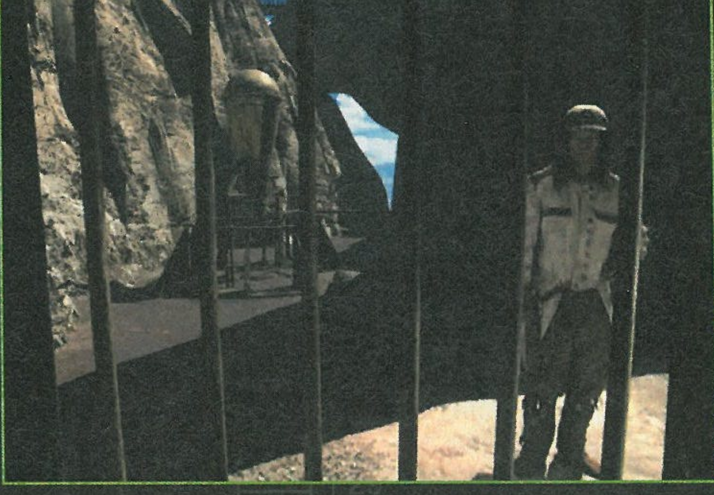
Pour se battre, le joueur pourra compter sur sa fine lame ou user de la magie, grande consommatrice de mana.



ront vraiment leur compte (pas de possibilité de créer son personnage).
Avec toute cette eau qui a coulé sous les ponts, la technique employée ici a évidemment fait un bond quantique depuis LOL1. La bobine du héros qui s'affiche en bas de l'écran en atteste. Avant, on avait un petit dessin rustique mais charmant, aujourd'hui on a droit à une belle image digitalisée d'un gros Ricain barbu. Ah c'est beau, le progrès. Les séquences cinématiques sont légion (magnifiques malgré le poids des ans), les personnages incrustés en vraie vidéo de chez Gros Pixel et les déplacements en continu comme dans Doom (Doomus Epileptis Blastus, soft quasi précurseur de la première moitié des années 90). C'est la seconde leçon : LOL2 ne devrait pas créer l'événement par une réalisation vraiment innovante. Cela dit, ce soft a du bagou : interface impeccable, musique symphonique, ambiance prenante et... quatre CD.
Oui, chuis un peu déçu par cette bêta. Je sais, chuis un vieux con. Mais attendons le test pour juger de la durée de vie et du scénario : Westwood a plus d'un tour dans son sac.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	AVENTURE/RÔLES
ÉDITEUR	VIRGIN
DÉVELOPPEUR	WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE



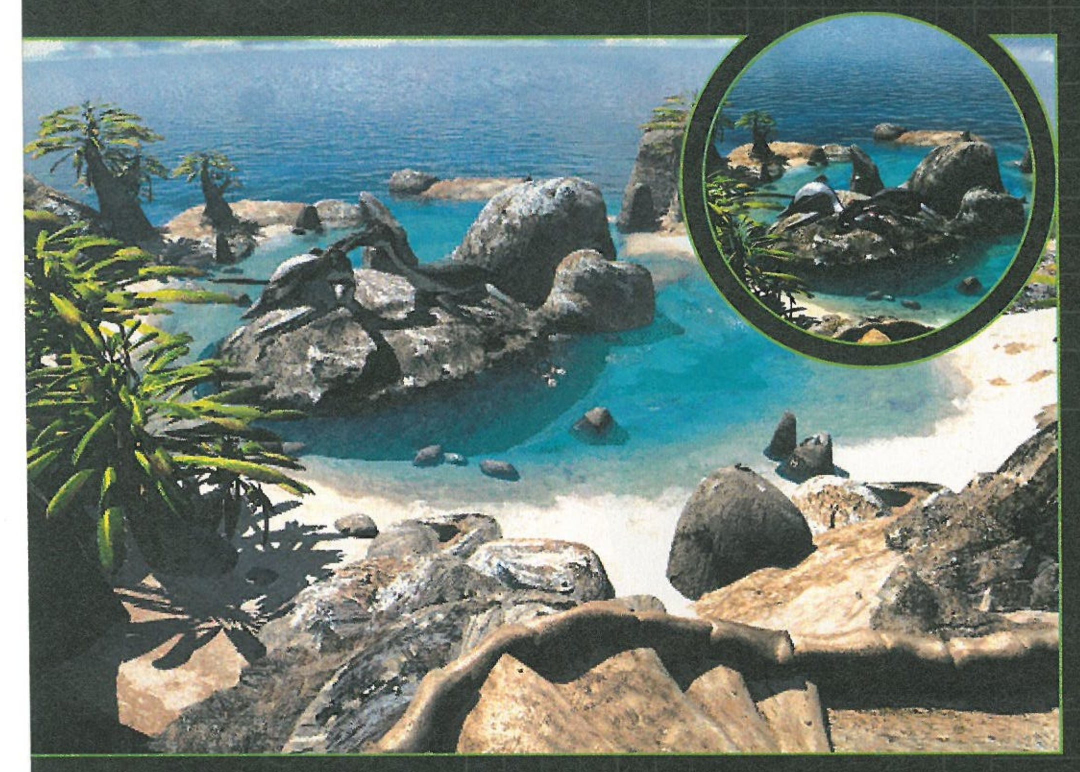


On reprochait à kivousavé son côté désertique. Dans Riven, il sera possible de croiser ça et là quelques habitants.

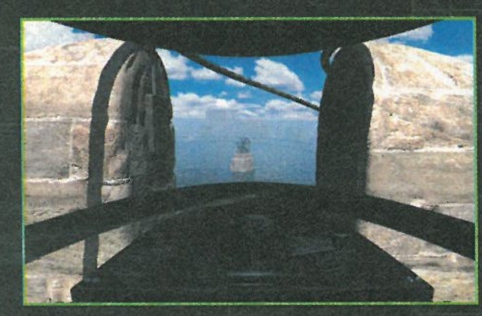
Riven







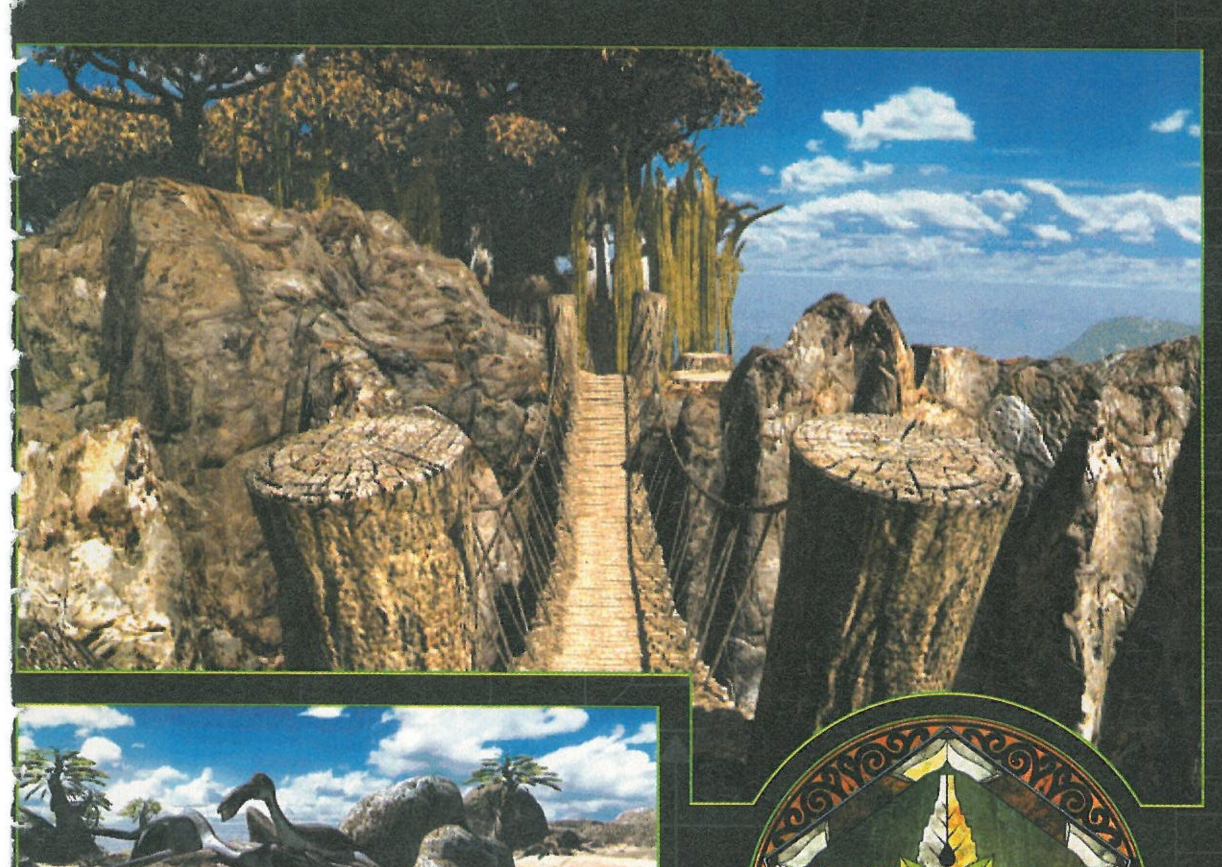
Les grands jeux ont cette particularité d'exister avant même qu'on puisse les toucher. Mais lorsque le moment de la confrontation approche, on ne peut s'empêcher de penser : "Serai-je déçu ?".
Le suspense est d'autant plus intense lorsque le jeu en question est la suite d'un grand hit, Myst pour ceux qui débarquent. On respire un grand coup, tout va bien ! Non, ooohhh non vous n'allez pas être déçus par Riven. A moins que vous n'attendiez une simulation de management de club de water-polo. Là, Riven risque de vous décevoir. Mais si vous avez apprécié Myst, aucun problème, voici le retour de l'aventure, du voyage, du dépaysement total. Imaginez des images 3D d'une qualité technique exemplaire, réalisées avec un goût hors du commun, et mises au service d'une aventure magique. Imaginez différents décors évocateurs, une bande-son à mourir de bonheur, et vous aurez une idée de la chose. Je sais, on vous fait le coup du superlatif à chaque fois. Je sais, on vous fait le coup du gars qui prend de la distance par rapport aux superlatifs, genre "on vous fait le coup du superlatif à chaque fois", mais là, alors là vraiment (ah bon, ça aussi on vous l'a déjà fait ?)... Bref, c'est du Myst puissance 10. Allez, puissance 1 000 même. Du tout

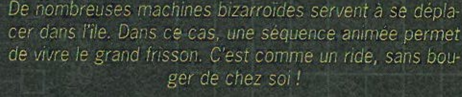




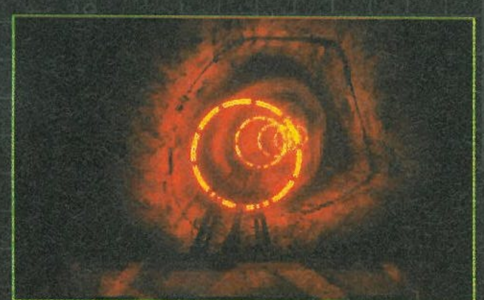








De nombreuses machines bizarroïdes servent à se déplacer dans l'île. Dans ce cas, une séquence animée permet de vivre le grand frisson. C'est comme un ride, sans bouger de chez soi !



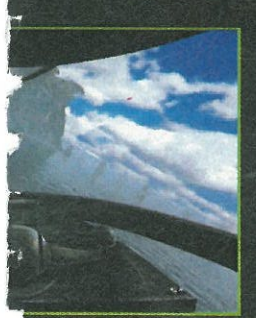




bon. Le genre de truc a acheter les yeux fermés et a consommer les yeux et les oreilles grands ouvertes. Par contre, si vous pouviez fermer la porte, y a un courant d'air. Merci. Il se peut même que ceux qui n'aimaient pas Myst tombent sous le charme de Riven. Pourquoi ? Vous le saurez lors du test. Bon, ok.

Pas grand-chose a dire du scénario lui-même : Riven debute la ou Myst s'etait arrete, c'est-a-dire face a Artus. Ce dernier vous confie un livre-monde, l'un de ces livres D'ni dans lesquels il est possible de penetrer physiquement. Artus est un grand maitre de l'ecriture, mais son pere, ecrivain mediocre, avait cree un monde instable, peu coherent. A l'issue d'une sequence d'introduction en video renvoyant aux oubliettes les minuscules fenetres quicktime de Myst, l'aventure commence. Premier contact avec la chose, premiere surprise. Enfin non, parce qu'on en a deja parle, mais bon, c'est une figure de style : un personnage video incruste dans le decor vous parle. Sur un sale ton, d'ailleurs. Bientôt, un second personnage, apparemment un guerrier D'ni, vient a sa rescousse. Naturellement, sequences animees et jeu sont de la même taille ; a part un imperceptible changement de palette, pas de rupture de style. Bref, c'est nickel chrome top chouettos.
Loin de moi l'idee de faire un test en douce, mais j'en













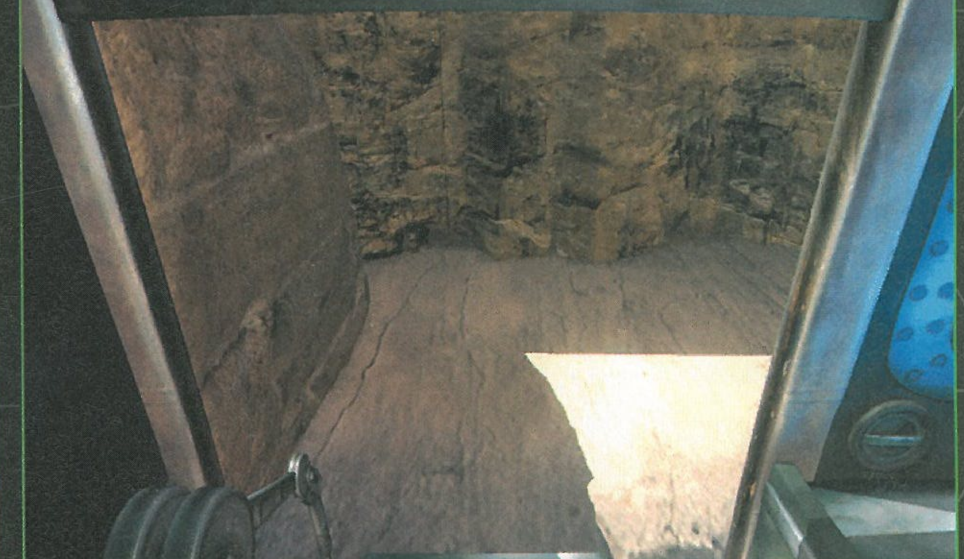


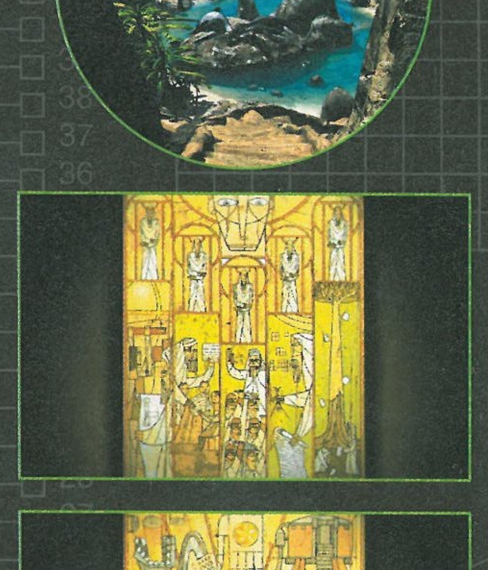
Comment ouvrir ce putain de puits à échelon ?
En cliquant sur les boutons dans le bon ordre.

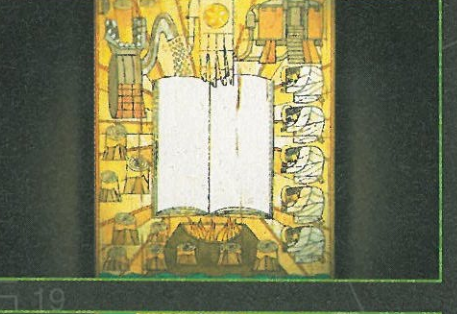


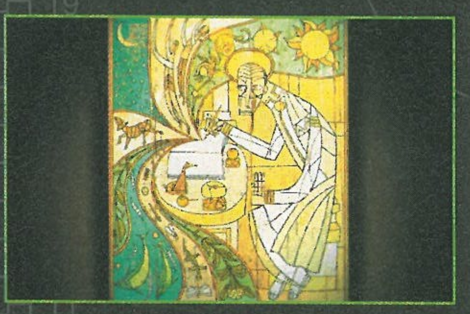
entends qui demandent comment est l'interface. Sobre qu'elle est, que je dis. Le curseur représente une main permettant de se déplacer dans l'image ou d'interagir avec un objet le cas échéant. Comme dans Myst, les déplacements se font par fondu et non en continu, mais franchement je suis convaincu que cela contribue à l'ambiance magique du jeu, chaque image apparaissant comme dans un rêve, un rêve qui chasserait le rêve précédent. Je fais rien qu'à être poète, je trouve. Enfin bon, vous voyez l'idée. Le résultat est d'autant moins statique, que de nombreux lieux sont animés : ici, l'eau ondule doucement près du rivage ; là, d'étranges animaux tendent leur cou vers le soleil. Près des arbres, des











insectes volettent au hasard et parfois même, cavalent sur un tronc d'arbre. Tiens, en écrivant la phrase précédente, voilà que des images me reviennent en mémoire. De très belles images. Je vous ai dit que les décors, les objets, les détails étaient d'une beauté rare et d'un goût rarement atteint. Bon, je n'insiste pas. N'empêche, c'est incroyable ce que ça peut être beau.

Moulinex

Vous rappelez-vous le monde des arbres de Myst ? Ben voilà, c'est pareil mais là, il s'agit d'envoyer du gaz dans le bon tuyau et non de l'eau.



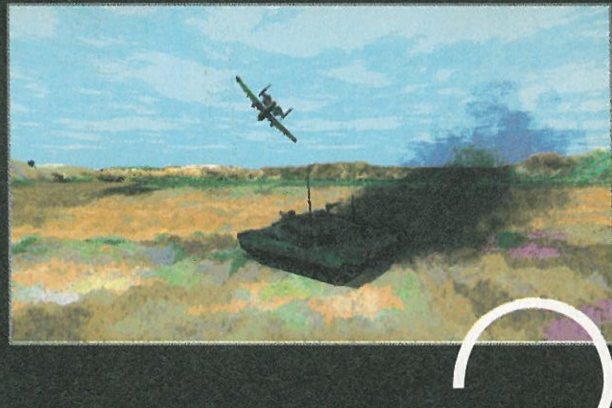
Bien que les tenons et mortaises... Sorry ! Les tenants et les aboutissants de l'aventure soient assez flous en début de partie, le joueur trouvera de nombreuses aides. Des aides sous forme d'énigmes bien sûr !

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	AVENTURE
ÉDITEUR	REDORB
DÉVELOPPEUR	CYAN
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE

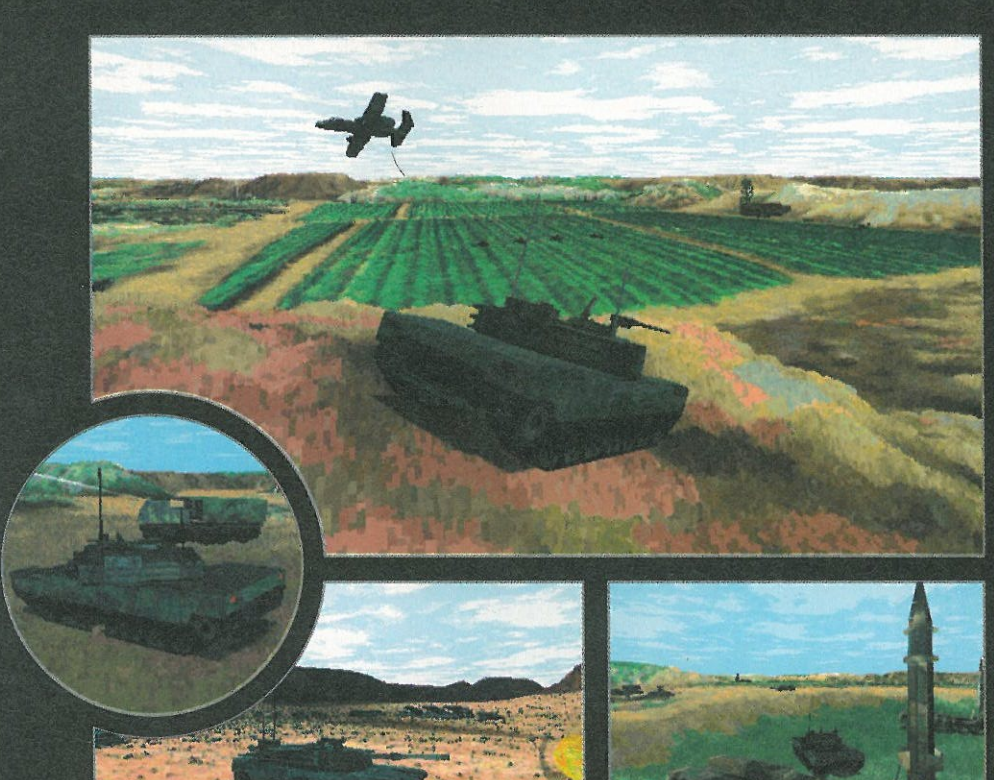
Preview

SIMULATION DE CHAR
PC CD-ROM
ÉD. & DEV. NOVALGIC
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





Armored Fist 2 M1A2 Abrams



Chez Novalogic, les années passent et se ressemblent. En 1993, leur moteur 3D Voxel Space donnait naissance à Comanche, puis à Armored Fist. En 1997, son successeur Voxel Space 2 est utilisé pour Comanche 3 et Armored Fist 2. Il fallait y penser ! Vous revoilà donc aux commandes non plus d'un seul char M1A2 mais d'une douzaine qu'il va falloir manier avec finesse pour déjouer l'ardeur des T-80, BMP et autres Hind qui en veulent à votre peau. En effet, Armored Fist 2 est à la fois un jeu d'action en 3D subjective, qui vous place à l'intérieur de vos M1, et un jeu de stratégie, grâce à une carte où vous devez placer des waypoints et peaufiner vos schémas tactiques. Au total, une dizaine de missions couvrent des théâtres d'opérations variés, de la plaine de Bosnie à la steppe enneigée, en passant par le désert (irakien ?), de jour comme de nuit. Non seulement il faudra détruire d'autres blindés et parfois des hélicos, mais également des objectifs tactiques, comme des bases de lanceurs SS-20, des sites SA6, etc.

Tout l'appareillage de la guerre moderne est disponible : rideau de fumée, appui aérien où l'on verra de furieux A-10 Warthog déclencher une pluie de feu et de métal sur vos malheureux ennemis.

Autre innovation, un mode multijoueur jusqu'à 8 en réseau local ou 2 en liaison série vous permet de vous taper sur la gueule ou de coopérer lors des missions. Et – ça, à Joy, on aime bien – un seul CD suffit. Certains éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine. Apparemment, Armored Fist 2 est un cocktail réussi de stratégie, de simulation et d'arcade.

En 2001, Armored Fist 3 voit le jour grâce au Voxel Space 3... Mais ça, vous le lirez bien assez tôt, dans le Joystick n° 129.

Wanda





Essayez AOL et surfez sur Internet !



OFFRE D'ESSAI GRATUIT*



HEURES GRATUITES !



*DÉCOUVREZ TOUTE LA RICHESSE D'**AOL** ET D'INTERNET...*

*AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication téléphonique locale.



Essayez dès maintenant ! AOL

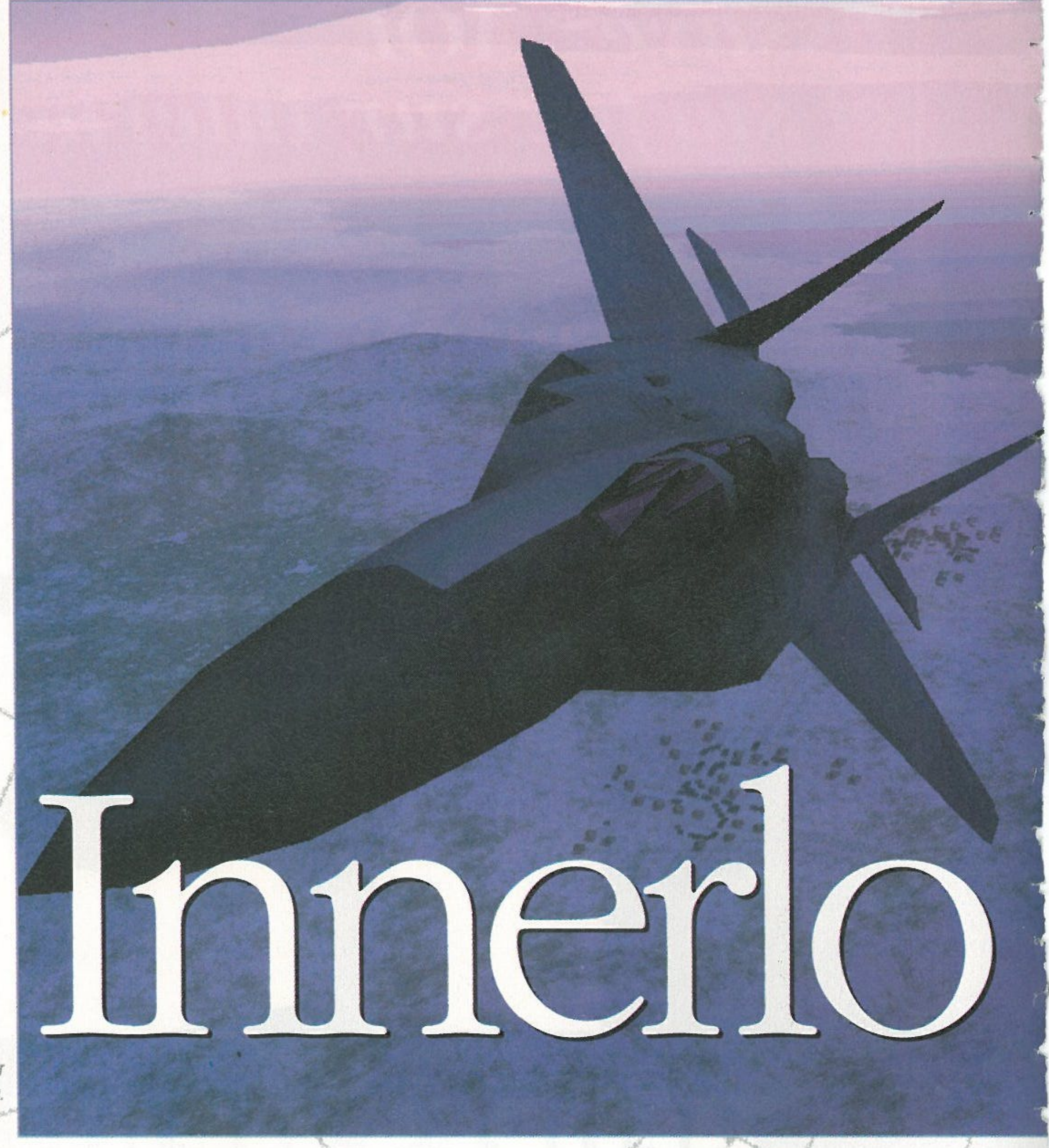
Retrouvez-vite AOL sur le cédérom de ce magazine !

Pour profiter de l'offre d'essai à AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte de crédit ou d'un compte bancaire. Offre réservée à un essai par foyer, à la France métropolitaine et valable jusqu'au 30/06/98. Si vous souhaitez recevoir nos logiciels sur disquettes, appelez notre Service Clientèle au 01 69 19 94 50 ou laissez vos coordonnées sur Minitel 3615 AOL (1,01F/minute). AOL-Bertelsmann Online - 4 rue de la Bourse - 75002 PARIS - RCS Paris B 402 192 777 000 25

Gros Plan

Coup de fil de Lord Casque Noir : Hé Bob, ça te brancherait d'aller en Norvège ?
Moi : Ben oui, y aura un cocktail dînatoire ?
Casque : Ben je sais pas, c'est pour aller voir un jeu édité par Eidos, il s'agit d'un simulateur d'avion.
Moi : Quelle sorte d'avion ?
Casque : J'en sais rien, tu me bourres, mais certainement un avion qui vole. C'est un truc révolutionnaire, il paraît.
Moi : Comme d'habitude... Mais bon, ici, on crève de chaud et puis ça peut être sympa, je vais jamais nulle part. Bon, c'est d'accord !

Par Bob Arctor



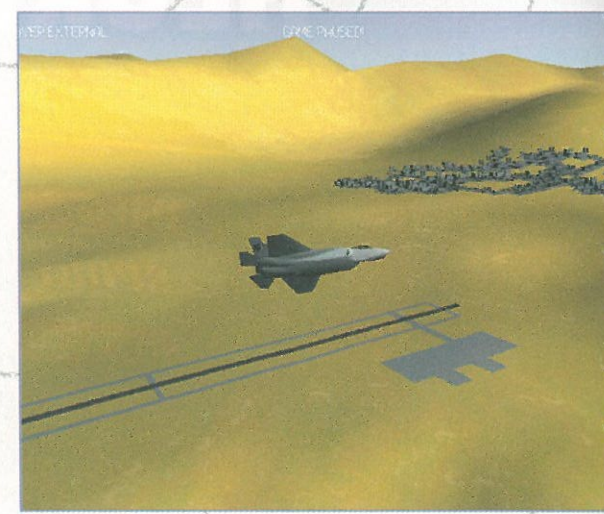
Plus de 1 000 polygones pour modéliser cet avion.



Nous sommes partis à trois et revenus à autant (deux gars de chez Eidos, dont une fille). Dans le taxi qui nous emmenait à Roissy, j'ai essayé de les interroger sur le produit que j'allais voir. Et là, j'ai entendu tout le vocabulaire chéri des press-kit : "nouveau, extraordinaire, boulversifiant" et bien d'autres. J'ai appris aussi que la Norvège n'était qu'à deux heures de vol de paris, que les Vikings venaient faire des raids réguliers en Normandie : ça m'a d'ailleurs quelque peu inquiété, et j'ai aussitôt pensé que je ferais bien de me rendre a Dieppe l'été prochain pour y ramasser des galets. Arrivé dans l'avion (un bi-réacteur Douglas-87, série ayant suivi de près les DC-10 célèbres pour leur capacité étrange à être attirés, en plein vol, vers le sol), j'ai ouvert les deux magazines anglais achetés pour le voyage : "The Face" et "Air & Cosmos". Dans le premier, un gros plan photo sur Uma Thurman en lingerie Calvin Klein : juste le temps de lever les yeux, et j'étais déjà à Oslo.

■ JOUR 1 : "BIENVENUE EN NORVEGE, LA TEMPÉRATURE AU SOL EST DE 28 DEGRÉS !"

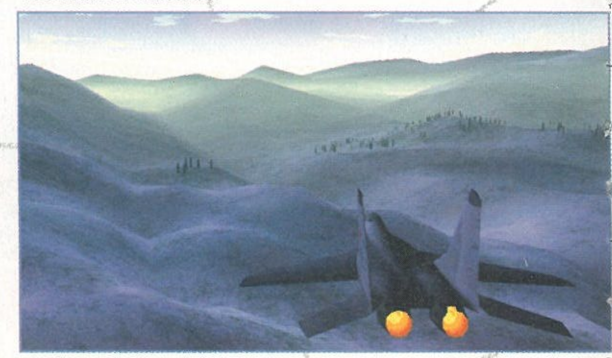
Dans le taxi nous emmenant à l'hôtel, je détaille les passantes et les cyclistes. "C'est dingue comme elles sont fines, les filles, ici, et comme elles ont de gros nichons, non ?", dis-je pour briser la glace. La conversation ne prend pas, je leur parle donc un peu de Lara Croft à poil, ce qui ne marche pas mieux. La chambre d'hôtel (deux étoiles) est mignonne ; un seul détail me trouble : le lit n'est pas placé de façon parallèle avec l'un des murs, il est même en super diagonale, mais orienté nord-est. Mini-bar avec Gin et Toblerone, télé en pay per view à laquelle je promets de m'intéresser dès que possible.

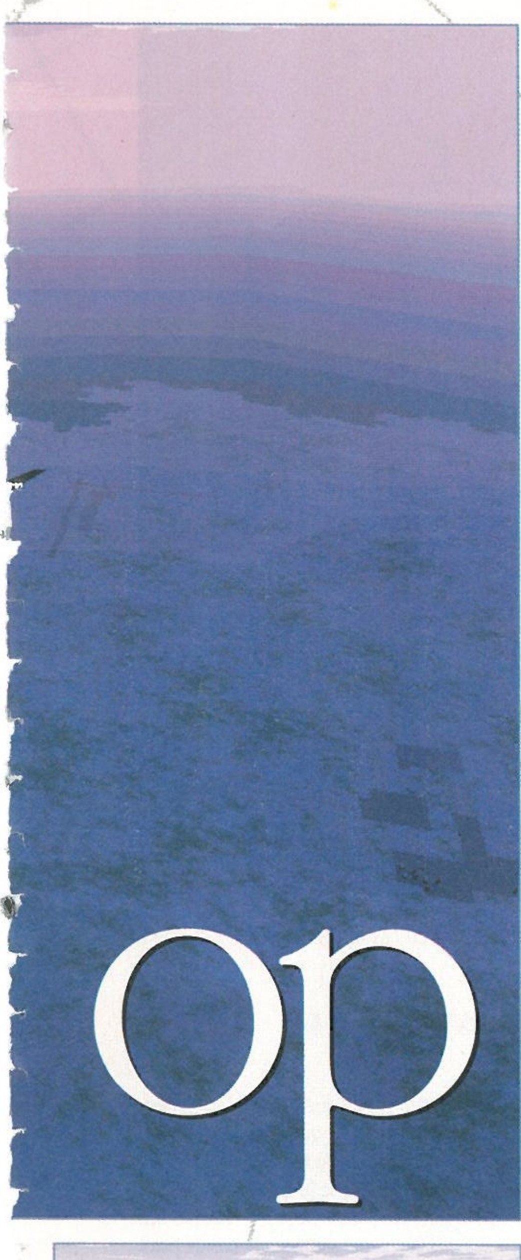


Mourmansk et son brouillard.

■ OSLO, L'AUTRE PAYS DU HARENG

Après avoir posé nos affaires, nous retrouvons le directeur général de Innerloop. Henning Rockling est un type étonnant : il a un peu le visage d'un adolescent (fruit d'un croisement entre Tim Robbins et Ron Howard). En fait, j'apprends qu'il a 35 ans et qu'avant il était secrétaire général du Parti conservateur norvégien (section jeunesse). Chouette ! Nous allons donc manger au resto, dans la capitale, Oslo, que je trouve d'ailleurs très petite. Mes acolytes prennent du steak de renne, soit par un libre choix pervers, soit par politesse. Je commande une pièce de tournedos en sauce, fort bonne. Au cours du dîner, je parle avec Henning du marché de la simulation, et du titre qu'ils viennent de développer. Au fur et à mesure que le repas avance, je deviens de plus en plus impatient de voir Joint Strike Fighter, leur premier chef-d'œuvre paraît-il. Au dessert, j'en suis presque à supplier Henning de m'emmener, la nuit, dans les locaux d'Innerloop, pour un bref coup d'œil avant d'aller me coucher.







■ RETOUR À L'HOTEL

Dans ma chambre, je suis à la fois bourré et troublé. Je bouquine un peu pour m'endormir, mais sans succès ; et en allumant la télé, ô surprise, "Beyond the Cheeks", un grand classique avec Ginger Lynn racontant les troublantes mésaventures d'une fille de ferme voulant devenir actrice à Hollywood. Le scénario a l'air très bien construit, et malgré des dialogues interminables en norvégien, je sors ma carte visa et décide de regarder le film en dévorant une barre chocolatée. Je m'endors prestement, encore plus fatigué malgré une température avoisinant les 25 degrés.



■ JOUR 2 : LE PTIT DÉJ'

Après un petit déjeuner essentiellement composé de saucisses et de beurre fondu (j'ai dédaigné le hareng), nous arrivons enfin à Innerloop. Une troupe de gars à l'apparence juvénile sont affairés sur une dizaine de machines. Le temps presse, l'avion repart ce soir. On me met aussitôt devant un écran et j'essaye de me concentrer en oubliant les jambes interminables de Ginger.

■ LE JEU

Le projet aéronautique Joint Strike Fighter est originaire du haut-commandement de l'OTAN. Il s'agit d'un projet d'avion "universel" prévu pour être en dotation aussi bien dans L'US Air Force que dans L'USMC, ou bien encore chez tous les pays ayant signé le traité Atlantique. Le but de l'opération est de réduire les coûts de recherche et développement pour faire passer de nouveaux budgets auprès du Congrès, de plus en plus réticent à larguer des millions dans des projets "noirs" (U2, SR71 Blackbird, F117, et plus récemment Aurora). En effet, rien de plus frustrant pour l'électeur démocrate moyen que de savoir que ses impôts passent dans l'élaboration d'avions tellement invisibles qu'ils ne sont pas "déclassifiés" avant une décennie. Une fois la pilule passée et les cahiers des charges établis, les deux plus gros acteurs habituels du marché de l'armement aérien - à savoir Boeing et Lockheed-Martin (Marietta) - se sont mis à plancher sur deux prototypes : le X32 pour le premier, et enfin le Lockheed X35. Le but ultime est de concevoir un avion silencieux au radar, qui soit une formidable plate-forme d'armes pouvant être utilisées par tous les corps d'armée à la fois. À longue échéance, il devrait remplacer des avions comme le F-18, le F-16, le AV8 Harrier (version Marines) et peut-être même le F22.

op au plus près des cieux







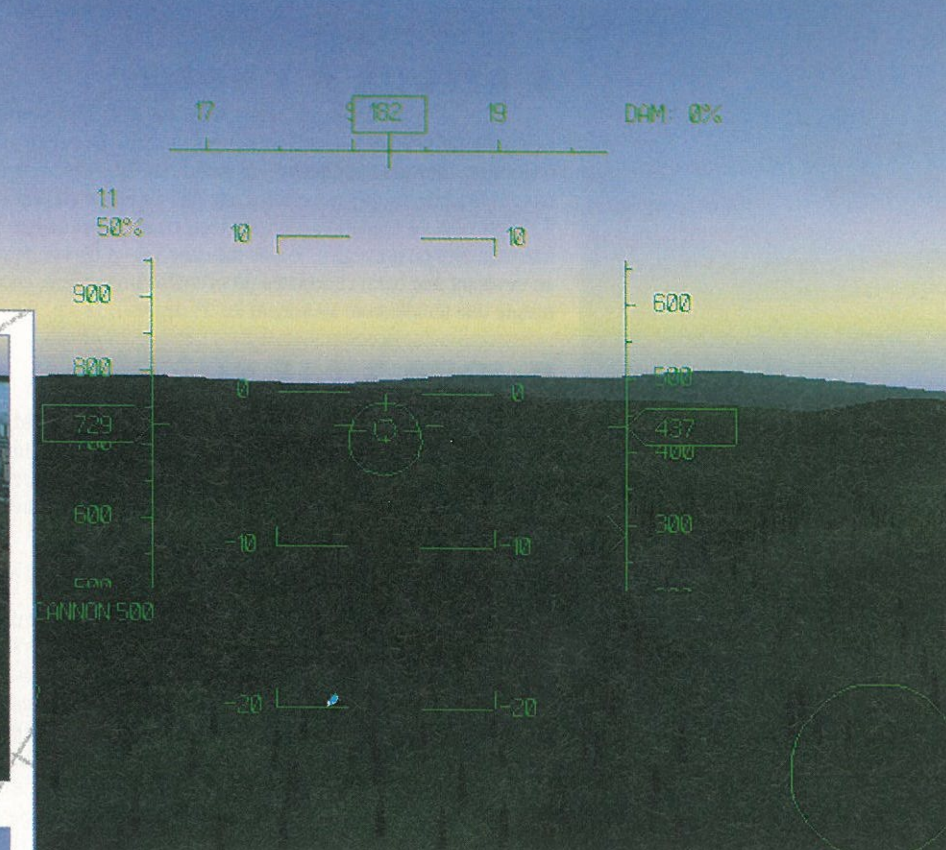
Non non, ce n'est pas une vidéo, c'est le jeu !



Innerloop
au plus près des cieux



Le prototype de Boeing.



Contrairement à d'autres simulations, la qualité du terrain en vol en rase-mottes honore le jeu.

Depuis quelque temps, il semblerait que le prototype de Lockheed ait eu l'avantage sur le X32 et retenu les faveurs de l'Otan.

■ PREMIERES IMPRESSIONS, PREMIERE GROSSE SURPRISE...

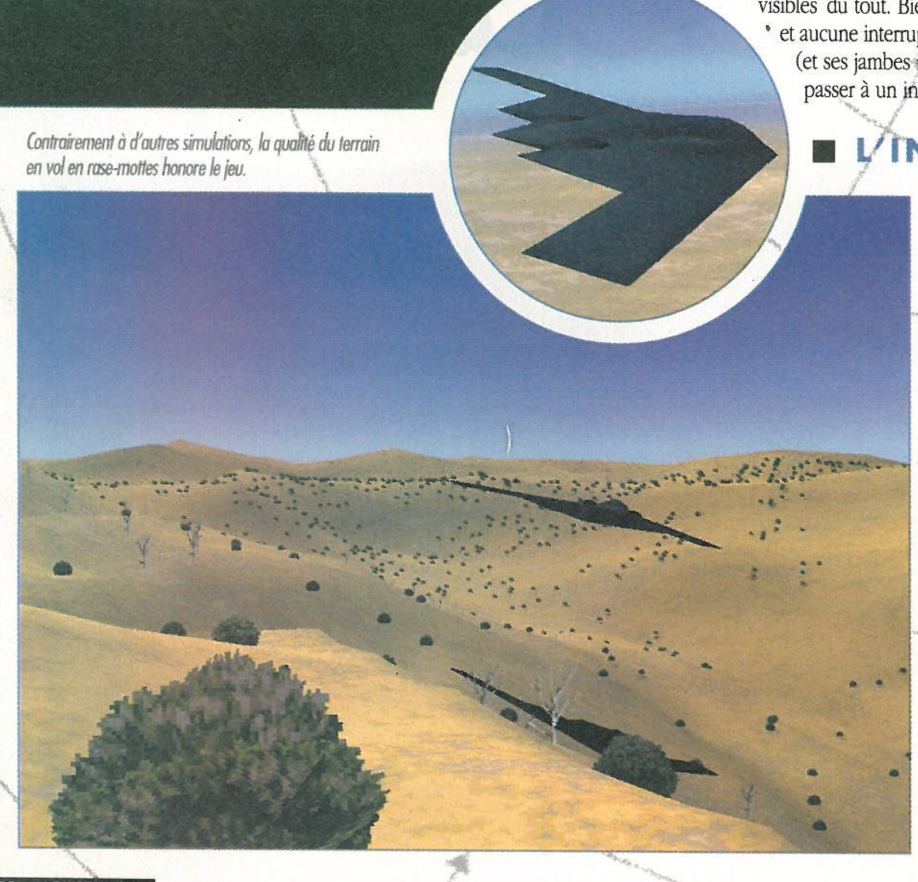
Henning me place sur un Pentium 200 avec 32 Mo de Ram et sans aucune carte 3D. Il passe à une résolution de 640x480, règle le niveau de détails aux deux tiers et lance le jeu. Ce que je vois devant mes yeux me rend incrédule. Je me trouve devant un jeu avec des paysages plus beaux que ceux de EF2000 en version 3Dfx. L'avion est à une altitude moyenne, je descends au ras du sol pour voir ce que le moteur graphique a dans le ventre, et là une surprise énorme m'attend : il n'y a aucun pixel. En vous disant ça, je ne veux pas insinuer que tout est noyé sous le filtre "flou" d'une carte 3D, mais qu'il n'y a tout simplement pas de pixels visibles du tout. Bien au contraire, les textures sont bien dessinées, on ne perçoit aucune coupure et aucune interruption. Je trépigne d'excitation sur mon siège et oublie définitivement Ginger Lynn (et ses jambes interminables, qui....). Je mets le jeu sur Pause et me tourne vers Henning pour passer à un interrogatoire en règle.



■ L'INTERROGATOIRE EN REGLE

Le moteur propriétaire du jeu est assez révolutionnaire dans ce domaine, il ne ressemble à rien de connu. Ici, aucune texture n'est appliquée sur les décors, tout est du calcul généré par un algorithme à 60 itérations. L'aire de jeu divisée en sections de 2 500 km² a été dessinée en Wireframe avec des polygones de 8 cm de côté pour avoir une excellente résolution. Par-dessus, le moteur va vous appliquer des textures (avec un effet de "continu" inégalé jusqu'alors) et placer des tas de trucs comme de superbes effets de brouillard ne servant pas pour ce jeu de cache-misère, ou encore quelque 2 billions d'arbres, seuls survivants bitmap des jeux de ce que j'appellerai désormais "l'ancienne génération".

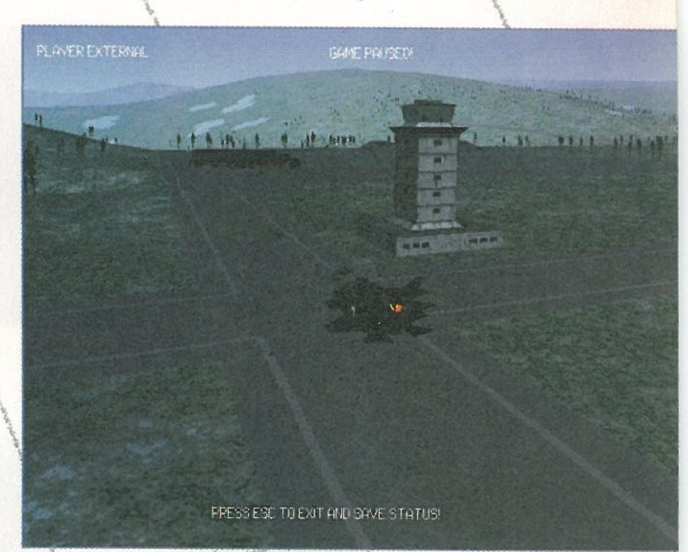
Qu'importe à quelle altitude vous volerez, vous pourrez voir le paysage jusqu'à l'horizon, et quant au vol en rase-mottes, l'effet est tout simplement saisissant. Qu'importe le type de terrain survolé, tout est fidèlement rendu. Grâce au calcul pur utilisé par le moteur, il a même été possible de dégager suffisamment de temps machine pour représenter des effets comme les "lens flares" souvent impossibles à réaliser sans carte Direct3D.



■ ET LES CARTES 3D, DANS TOUT ÇA ?

On ne s'en rend pas vraiment compte à cause de la qualité de la simulation, mais le jeu a été conçu d'après le moteur comme une espèce de show-room de luxe. Ceci explique sans doute une certaine réticence de l'équipe à toucher au nouveau code pour y incorporer un module Direct3D. À l'époque où j'y suis allé - il y a un mois - leurs propos demeuraient très

vagues sur l'avenir d'une ingérence de cartes d'accélération dans le soft.
Aujourd'hui, un courrier de Thomas Hagen, le chef programmeur, nous en dit plus à ce sujet :
"A cause de la façon dont nous avons conçu le moteur, en utilisant des modèles 3D complexes (les modélisations d'avions s'approchent des 1 000 polygones) faisant quelques mégas en taille avec des textures détaillées, beaucoup de cartes accélératrice 3D (Mystique, S3 Vierge, etc.) ne pourront pas rendre de façon rapide le flux de polygone. Ceci est dû à leur carence en VRAM . Nous avons plutôt voulu nous concentrer sur une version 3Dfx native pour ce jeu, au lieu d'adhérer au principe du plus petit commun diviseur pour les performances, c'est-à-dire pour une version Direct3D."



Des arbres par millions !

■ PERFORMANCES

En bon "grand reporter en produits hypermédias", j'ai demandé à voir tourner Joint Strike Fighter sur deux autres machines plus lentes que le P200 initial. La surprise fut de taille : sur un P133, il suffit d'ôter quelques effets de transparence pour avoir l'une des plus belles simulations actuelles. J'ai aussi jeté mon dévolu sur la machine de la secrétaire, un P90 avec 16 Mo de Ram et une bonne carte vidéo : après un long temps de chargement des paysages (compter 20 min) et après avoir légèrement descendu le niveau de détail, le jeu demeurait suffisamment fluide pour que je ferme ma grande gueule pendant 20 bonnes minutes (le temps que je recharge ma cervelle). De machine en machine, la fluidité sera constante. Seul restera un niveau de détail qui, même descendu au minimum, surpassera tout ce que j'ai pu voir jusqu'alors. Joint Strike Fighter est très certainement le simulateur de vol texturé le plus rapide jamais conçu sur une bécane, et ceci je vous le rappelle sans aucune accélération hardware.

■ SIMULATION

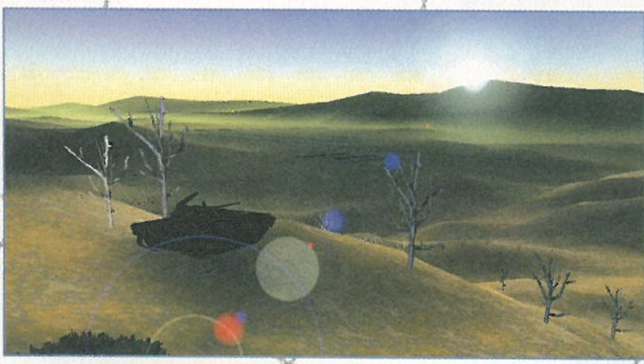
Du point de vue des campagnes et des scénarios, Joint Strike Fighter battra sans doute quelques records de taille : on pourra survoler plus de 10 millions de miles carrés de terrain extrêmement bien représentés. Non seulement les points d'élévation ont été réalisés à partir de cartes satellites de régions comme Mourmansk (et sa base de sous-marins soviétiques) et la péninsule de Kola, mais lorsque l'on s'approche du sol le moteur prend le relais pour générer des paysages en calcul fractal et ce afin de représenter des chemins, des toutes ou des villes de plusieurs kilomètres de diamètre (une grande première) placées aux bons endroits. Les arbres et les différents éléments paysagers sont remarquablement bien représentés : il fallait au moins cela pour offrir au joueur, de plus en plus exigeant, une représentation très réaliste de pays comme l'Afghanistan, la Corée et ses régions boisées, ou la Colombie. Quant à la simulation elle-même, j'ai retenu le souci du réalisme : comportement des troupes en l'air ou au sol. À un moment donné, alors qu'une colonne de blindés ennemis roulait sur un chemin de campagne, un camion qui la composait est venu buter par mégarde sur un arbre. Après une marche arrière effrénée, il a fini par rejoindre la colonne pour reprendre sa place. Pour le tableau de bord des deux prototypes, Innerloop a eu l'air de s'inspirer de grands produits comme EF2000 ou A10 Cuba de Parsoft (donc les meilleurs !).

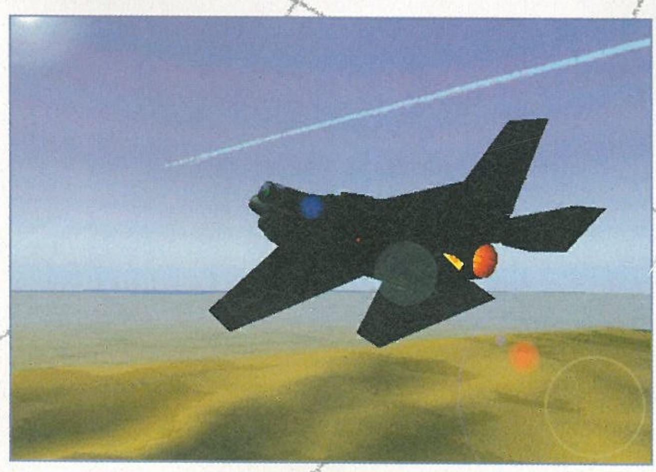
■ EN CONCLUSION

Joint Strike Fighter a tout pour être un produit extraordinaire tant au point de vue du graphisme que de l'aspect réaliste. Quoi qu'il en soit, Innerloop est déjà en train de travailler sur deux autres titres ultra-secrets (oui, surtout pour moi !) avec une nouvelle version de leur technologie. Aucune date de sortie n'a été annoncée pour ce jeu. Mais d'après ce que j'en ai vu, il était tout a fait jouable ; il restait seulement à améliorer le mode de jeu en multijoueur.

Innerloop

Innerloop est installé dans le centre d'Oslo, à deux pas du Parlement. On dénombre, dans l'équipe de Joint Strike Fighter, une dizaine de personnes de 23 ans. Les locaux sont gigantesques, et une pièce est spécifiquement réservée pour l'entrepôt de milliers de bouteilles d'eau minérale aromatisée aux fruits (vides) : apparemment, tout le monde en raffole. Innerloop a été fondé, début 1996, par six anciens employés de DMA Design et Funcom Oslo. Cette année-là, Innerloop a signé un contrat avec Eidos portant sur une dizaines de titres, Joint Strike Fighter était le premier. À pays différent, mœurs différentes : le capitalisme démocratique règne en maître dans cette compagnie. Chaque employé de Innerloop a reçu des actions de la société, qui entrera en bourse dès l'année prochaine, pour rejoindre les grosses firmes maritimes d'import/export ou les grosses compagnies aériennes.







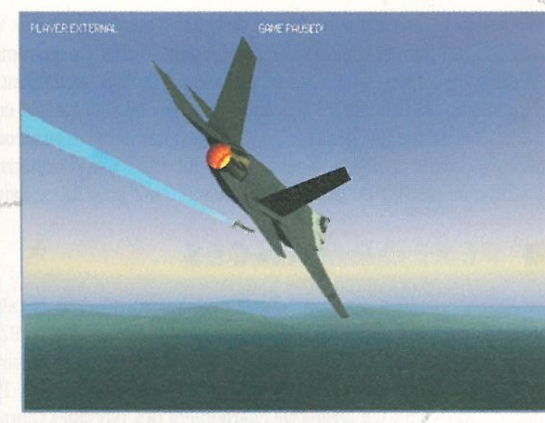
Malheureusement, les nuages seront sans doute bannis de la version commerciale à cause du ralentissement que leur création entaînerait.

Gros Plan

Innerloop

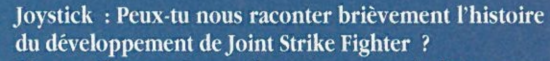
au plus près des cieux







Entretien avec Thomas Hagen, chef programmeur de Joint Strike Fighter.





Joystick : Peux-tu nous raconter brièvement l'histoire du développement de Joint Strike Fighter ?

Thomas Hagen : Lorsque l'on a commencé le design, nous avons réfléchi sur ce qui faisait d'un simulateur d'avion de combat un bon jeu et sur quoi nous devrions nous concentrer, notamment au niveau de la balance entre le réalisme et l'action. Est-ce vraiment intéressant de voler des heures durant pour détruire une seule cible ? Certains répondront oui, d'autres non. C'est à partir de ce type de réflexion que nous pensons avoir réalisé un jeu qui plaise autant aux fanatiques d'action qu'aux aficionados de la simulation pure.

Joy : Pourquoi avoir choisi les prototypes du Joint Strike Fighter plutôt que ceux du F22, comme nombre de vos confrères ?

T.H. : La réponse est simple : en mettant de côté le fait que nombre de développeurs aient saturé le marché de simulateurs de F22, le programme JSF nous donne la possibilité très intéressante d'explorer de nouvelles technologies comme la superposition d'un terrain Wireframe sur le paysage réel, lors d'un vol de nuit. De plus, le futur est souvent plus intéressant que le passé.

Joy : Mais comment peut-on reproduire un modèle de vol précis d'un prototype en cours de développement ?

T.H. : Il est bien évident que cela nous a demandé une plus grande recherche que pour tous les autres avions. Fort heureusement, Lockheed-Martin et Boeing ont été très coopératifs pour nous fournir les spécifications technologiques pour les deux prototypes. Nous sommes aussi en contact avec un responsable de Texas Instruments qui nous a apporté de nombreux renseignements quant aux armements. De même, nous avons soumis tout cela à un pilote de F-16 (avion que le JSF est censé remplacer à long terme), qui est venu tout contrôler.

Joy : Qu'as-tu à dire sur le marché actuel de la simulation ?

T.H. : Il est évident qu'il est très embouteillé. Mais je pense que nous avons quelque chose de nouveau à y apporter.

Joy : Jouez-vous souvent en réseau, au bureau ?

T.H. : Bien entendu ! Quake est notre jeu favori bien sûr ! (NDA : Non, pas évident.) Red Alert aussi, ou SkyNet encore, qui a tellement été mal jugé.

Joy : Y a-t-il beaucoup de fanatiques de simulateurs, dans l'équipe ?

T.H. : Évidemment, surtout Rune, notre graphiste. Nous avons par ailleurs une ludothèque de tous les meilleurs jeux de ce genre. (NDA : En effet, j'y ai vu EF2000, A10 Over Cuba, Su27 Flanker et de nombreux autres).

Joy : À part le vôtre, quel est le meilleur simulateur de vol selon vous ?

T.H. : Très certainement le classique F29 Retaliator sur Amiga, qui est encore aussi bon et aussi jouable à l'heure actuelle qu'à sa sortie. Il y a bien sûr d'autres très bonnes simulations mais (sourire)... n'en parlons pas.

Joy : As-tu un jugement sur le F22 de DID ?

T.H. : À vrai dire, je ne me sens pas bien placé pour comparer deux produits concurrents, et surtout un titre dont je n'ai pas pu voir grand-chose.



IMAGINA INFO

Designed for Intel MMX™

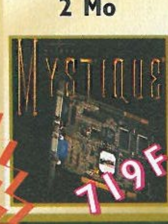
Ubi Soft Entertainment

PRIX IMBATTABLES

PROMO DU MOIS

N°1 DU MULTIMEDIA

MYSTIQUE 2 Mo



3DFX 3D MONSTER



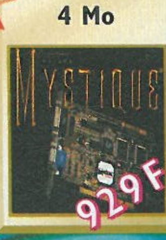
3DFX + JEUX 3D MONSTER



MÉMOIRE EDO 8 Mo - 16 Mo



MYSTIQUE 4 Mo



CPU INTEL 150



CPU INTEL 200



CD VIERGE TRAXDATA/KODAK



MÉMOIRE	
Mémoire 8 Mo EDO	279
Mémoire 16 Mo EDO	589
Mémoire 32 Mo EDO	1199
DISQUE DUR	
2,5 Go Western Digital	1599
3,2 Go Quantum Fireball	1839
3,8 Go Quantum Fireball	2069
6,4 Go Quantum Fireball	3999
1,2 Go SCSI Quantum	1589
2,1 Go SCSI Quantum	2179
Lecteur de disquette	159
CARTE VIDÉO	
Mystique 2 Mo OEM	719
Mystique 2 Mo + jeux	899
Mystique 4 Mo OEM	929
Mystique 4 Mo + jeux	1099
S3 trio 64V+ 2 Mo	259
S3 virge 2 Mo	329
STB 3D Velocity 4 Mo	☎
CARTE ACCELERATRICE 3D	
3DFX Monster 4 Mo	1199
3DFX Monster 4 Mo + jeux	1399
3D Rigtheous Orchid + jeux	☎
Apocalypse 3D 4 Mo + jeux	1399

MONITEUR	
14" NECH 0,28 p	1350
15" NECH 0,28 p	1810
15" SONY 100 SX 0,25 p	2790
15" SONY 100 SF 0,25 p	3190
15" NOKIA 449 XA 0,25 p	2979
17" NECH 0,28 p	3390
17" MITSUBISHI 0,26 p	3990
CARTE MÈRE	
ASUS TEK T2P4 512Ko	1069
ASUS TEK TX-97E 512Ko	1319
MSI 5128 512 Ko	839
CPU	
INTEL 133	969
INTEL 150	1149
INTEL 166	1599
INTEL 200	1989
INTEL 166 MMX	2179
INTEL 200 MMX	3779
CYRIX 166+	919
CYRIX 200+	1249
Ventil. pentium/cyrix	49/89
CD-ROM	
12x PANASONIC	619
12x PIONEER	799
12x PIONEER SCSI	1069
16x TOSHIBA	699

BOÎTIER	
Mini Tour	269
Moyenne Tour	299
Grande Tour	☎
CARTES SON	
Sound Blaster 16 vibra PnP	359
Sound Blaster 32 PnP	559
Sound Blaster AWE 64	959
Sound Blaster AWE 64 Gold	1539
Gravis Ultra Sound PnP	899
2 x 50 watts	129
2 x 120 watts	239
2 x 240 watts	299
SOURIS	
Mitsumi	49
Microsoft (OEM)	135
Logitech 3 boutons	139
DIVERS	
CD ROM vierge	33
POD	☎
Volant Pédalier	399
Microsoft Side Winder	149
Microsoft Side Winder Pro	399
Logitech WinMan	229
Clavier 105 t. classique	89
Clavier 105 t. KEYTRONIC	199

RESEAU	
Compatible NE2000 ISA	159
Compatible NE2000 PCI	249
Bouchon	15
Câble (le mètre)	4
Connections BNC (2)	15
MODEM	
OLITEC 33600	☎
US Robotics 33600 interne	779
US Robotics 56000 externe	1149

PROMOTION DU MOIS

MATROX

Rainbow Runner Studio (Carte d'Acquisition MJPEG)	1889
Rainbow Runner TV (Nécessite la Rainbow Runner Studio)	899
Extension 2 Mo Mystique	319

Informations données sous réserve d'erreur et succeptibles d'être modifiées sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées
Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

FRAIS DE PORT
Colissimo avec recommandé
0 à 2 kg : 59 F
2 à 5 kg : 79 F
5 à 10 kg : 99 F
10 à 25 kg : 139 F
En option :
Contre remboursement +41 F
Chèque / CB / Virement

☎ **05 46 28 20 20**
IMAGINA : Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE
Fax : 05 46 34 11 56
Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !

IMAGINA assemble votre PC 159 F

Processeur Pentium® avec la technologie MMX ™

Preview

PLATES-FORMES
PC CD-ROM
ÉDITEUR SEGA
DÉV TRAVELLER'S TALES
SORTIE PRÉVUE FIN SEPT.





Sonic 3D

Nous autres, gars du PC, n'avons que très moyennement l'habitude de voir courir des hérissons bleus sur nos écrans. Nos confrères joueurs consoles, eux, en ont vu passer plus d'un, et ce depuis plusieurs années. Avec le repositionnement de Sega (suite à la pâtée subie par sa console Saturn face à la PlayStation de Sony), la nouvelle politique est définitivement orientée PC. Du coup, il était logique de voir se multiplier les petites bestioles piquantes. Arrive donc Sonic 3D sur PC, ultime aventure de Sonic le hérisson.

Jeu de plates-formes classique s'il en est (on ramasse des bidules, on saute sur des ressorts, on tombe sur la tête des monstres...), Sonic 3D pourrait bien tirer son épingle du jeu sur PC, le genre étant quelque peu déserté. De fait, Sonic 3D s'adressera probablement plus aisément aux plus jeunes joueurs d'entre nous, ou à nos frères, sœurs et enfants. Le graphisme VGA semble plutôt alléchant, joyeusement coloré, et le jeu ne devrait pas se terminer en deux coups de cuillères à pot de hérissons puisque Sonic 3D n'annonce pas moins de 60 niveaux, plus niveaux bonus.

À noter que Sonic 3D pourra se jouer à deux simultanément, le hérisson n'étant pas le seul embarqué dans l'aventure puisque son pote Tails le renard pourra lui filer un coup de main. Joie.

Seb

▲ On ramasse des anneaux, des tas d'anneaux. Et si Sonic a bien rempli ses poches avant la fin du niveau, il pourra accéder aux stages bonus.

▲ Le méchant Docteur Robotnik (il est méchant) a transformé tous les charmants animaux de l'île en bestioles agressives (qu'il est méchant !). Sonic est là pour les libérer.



▲ On peut y voir un symbole ou pas, en tout cas Sonic casse des télés pour récupérer des bonus (invincibilité, accélération,etc.).

THE 4th GENERATION

LA NOUVELLE GENERATION DES JEUX D'ARCADE !

Vous n'auriez pas dû atterrir sur cette planète juste au début d'une guerre galactique !

Vous êtes maintenant un individu très recherché et vous devez affronter les flottes réunies de l'Empire ...

- CD-ROM Prêt-à-jouer©
- Possibilité de jouer à 2 en simultané
- Animation 70 images par seconde
- Scrollings multi-plans
- Sprites en rendu 3D
- Superbes bandes son

Herrchel 97



Recevez votre CD-Rom "The 4th generation" en version shareware, chez vous par la poste, sur simple demande par Minitel :

3617 JUKEBOX

5,57 Fttc la minute

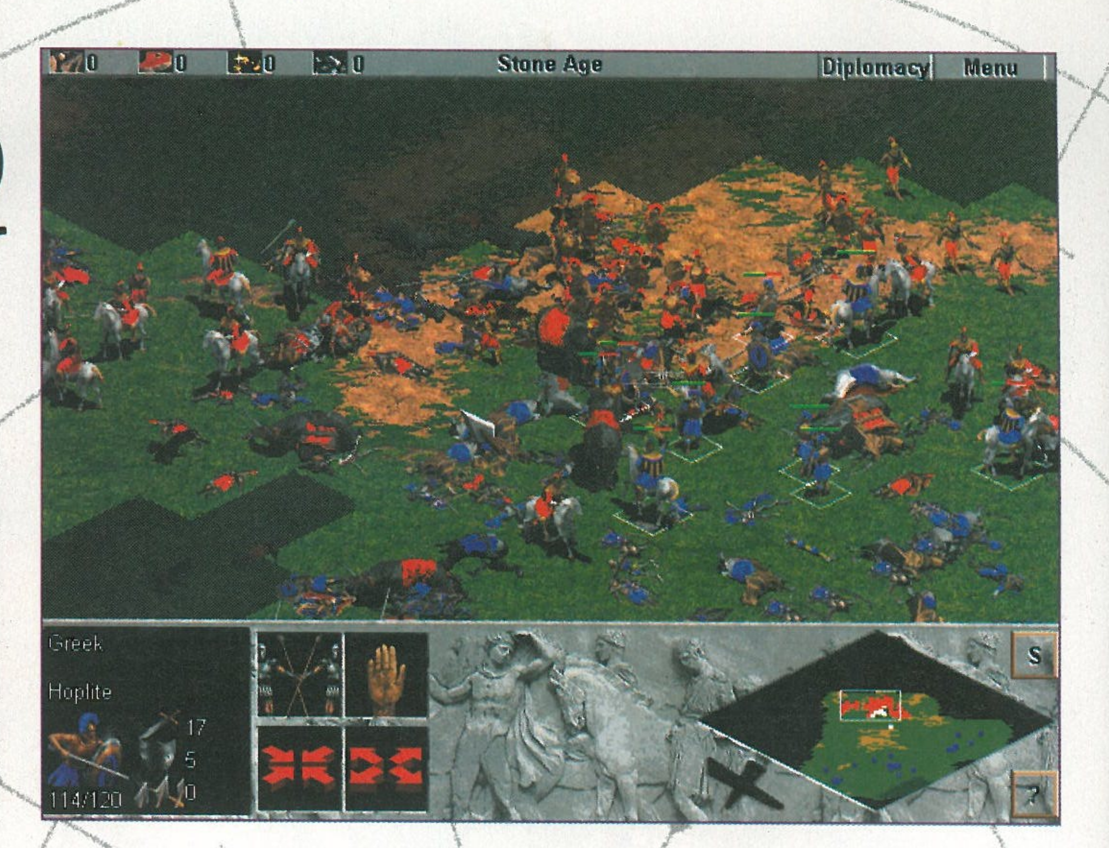
PointSoft S.A. RC B 391 054 061

Chez nous, le temps moyen de connexion est de 5 minutes. Vous laissez vos coordonnées postales. Vous n'avez rien d'autre à payer que le coût de la communication. Seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement.

Gros Plan

Il faudra s'y faire. Pour la deuxième année consécutive, Microsoft prépare son offensive de Noël. Après le coup d'essai de l'an passé, Billou revient avec des jeux plus consistants. On dira ce qu'on voudra mais le fait est que Microsoft semble s'être donné les moyens de ses envies : devenir maître du monde, y compris du monde des jeux.

Bob Arctor





Microsoft son offens

Un savant mélange de Civilisation et de Warcraft II.

Le designer de ce jeu et fondateur d'Ensemble Studios, Bruce Shelley, n'est autre que le co-designer de Civilisation et Railroad Tycoon qui ont marqué par leur originalité plusieurs étapes importantes dans le monde du jeu vidéo. L'épopée d'Age of Empires nous ramène à l'âge de pierre (9 000 ans avant Jean-Christian) et nous traînera jusqu'à quelque 1 000 années avant moi-même. Age of Empires se veut un savant megamix entre Civilisation et Warcraft 2. Après quelques heures de jeu j'ai renoncé à essayer de trouver le défaut de cette self-denomination racoleuse : rien à faire, il semble tenir largement ses promesses.

Tout commence avec des ressources : nourriture, bois, or et pierre. A l'instar de Warcraft, vous allez créer des paysans qui iront, selon votre volonté, glaner quelques richesses naturelles. Non contents de se balader dans un univers étranger, vos serfs pourront se faire attaquer par toutes les saletés d'espèces animales qui, par un curieux hasard, se trouvent maintenant en voie de disparition. La nature est trop bien faite ! Fort heureusement, ces bestioles fourniront à vos sbires de la nourriture pour leur village natal.

■ DE L'ARCHITECTURE À TRAVERS LES AGES...

Le village, tiens, parlons-en, du village : au début, si vous sélectionnez l'époque la plus reculée audiovisuellement parlant, vous vous retrouverez avec de petites huttes de lopette que vous n'aurez de cesse de vouloir faire progresser vers le plusbeau et le plus furieux des designs. Sortir de l'âge du rien est une chose

Age of Empires

GENRE STRATÉGIE
ÉDITEUR MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



bien difficile. Pour commencer, vous devrez engranger de nombreuses ressources pour accéder aux différentes époques en les "payant" et faire ainsi progresser votre technologie et vos connaissances. Au niveau des bâtiments, le fanatique de Warcraft ne devrait pas être dépaysé : il faudra construire des maisons pour pouvoir loger de plus en plus d'hommes, des "barracks" devront être établies pour rechuter des soldats, et rebelote pour l'enclos des chevaux, le temple des prêtres et j'en passe.

■ AGITATION PERMANENTE

Passé la première impression de pompage intégral, on se rendra compte de l'immense boulot des développeurs. Les petits personnages bougent comme dans peu d'autres jeux : on les voit courir, se battre et crever avec une conviction qui fait bien plaisir à voir. On retrouvera le même souci de détail chez toutes les autres unités : le lion rugira et se déplacera en bande, les antilopes se mettront à fuir au moindre bruit, et il faudra parfois les rabattre, et les vautours tourneront au-dessus des charognes. L'ambiance sonore, elle aussi, ne sera pas en reste : des bruits de tueries, sans doute samples du côté de la Serbie, au choc métallique des armes, vous n'aurez pas trop d'une bonne carte-son pour jouir de tout l'environnement sonore. À la manière de Warcraft, les ordres que vous donnerez aux unités passeront par un clic-souris sur l'un des deux boutons pour soit les déplacer, soit accéder aux options. Les paysans pourront ainsi construire des bâtiments pour améliorer l'infrastructure de votre village très facilement, voire même d'un simple raccourci clavier.

■ À CHACUN SA GUERRE

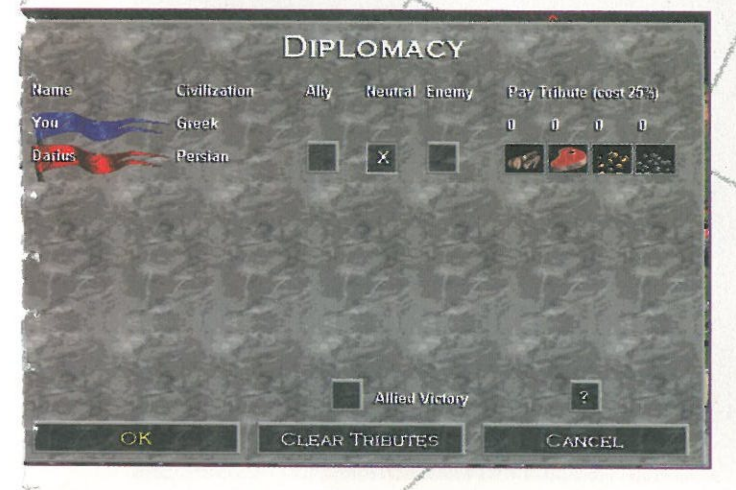
Mais attention : les ressemblances s'arrêtent là. Age of Empires ne va rien vous proposer de moins que d'affronter d'autres peuplades à travers une période d'une dizaine de milliers d'années. En effet, quelque dix grandes "nationalités" vous seront proposées, parmi lesquelles on retrouvera des peuples aussi divers que les Babyloniens, grands spécialistes de l'attaque désordonnée, les Egyptiens, habiles bâtisseurs pyramidaux, et les Grecs, spécialisés dans la prise à revers. Vous l'avez deviné, chacune de ces ethnies aura certaines compétences "raciales" jouissant de certaines facilités avec les engins de siège, l'équitation, la fabrication de trirèmes ou le ramassage des fruits pour les civilisations les plus inutiles. Quant à la quantité des unités, elle est assez impressionnante : on trouvera une vingtaine de sprites et de bâtiments tous différents pour chacune des civilisations. Chose importante, des options de diplomatie aideront les peuples à s'aimer entre eux en s'échangeant diverses technologies, en travaillant conjointement sur de nouvelles recherches ou en les rançonnant pour mater les plus lâches.

prépare
ive de
Noël

■ ET STRATÉGIE POUR TOUT LE MONDE

Sans nul doute, Age of Empires marquera une avancée importante dans l'histoire des jeux en temps réel. À la fois riche et subtil, il plaira autant aux amateurs autistes de Warcraft 2 qu'aux fanatiques de simulations stratégiques "légères". Plusieurs sortes de jeux seront proposées dans le menu principal : de la campagne qui semble passionnante aux scénarios historiques, en passant par les deathmatchs les plus sanglants, le jeu devrait pouvoir satisfaire une large palette de joueurs et bénéficier d'une grande durée de vie tant en réseau qu'en solo.



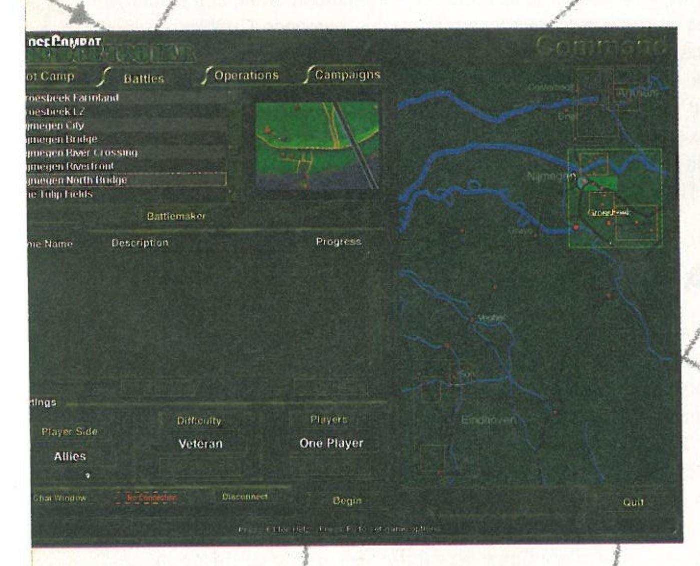


Gros Plan L'offensive Microsoft

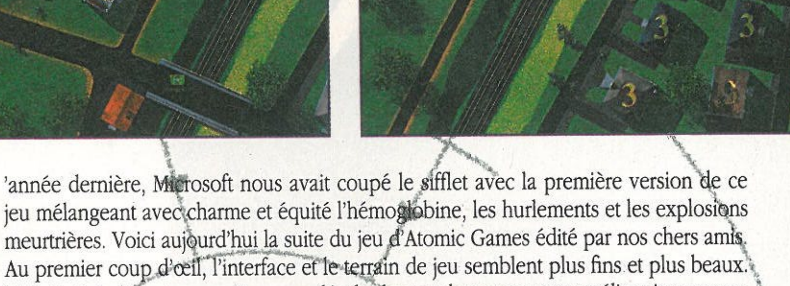
Close Combat 2



GENRE WARGAME TEMPS RÉEL
ÉDITEUR MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE







L'année dernière, Microsoft nous avait coupé le sifflet avec la première version de ce jeu mélangeant avec charme et équité l'hémoglobine, les hurlements et les explosions meurtrières. Voici aujourd'hui la suite du jeu d'Atomic Games édité par nos chers amis. Au premier coup d'œil, l'interface et le terrain de jeu semblent plus fins et plus beaux. Mais l'œil de l'amateur averti pourra déceler les nombreuses autres améliorations apportées à cette suite. Tout d'abord, changement radical au niveau du terrain. Point de plat pays : rien que petits vallons, élévations, collines douces et jolis ruisseaux criants de vérité dans lesquels on aimerait presque faire pipi ou balancer quelques piles au mercure. Même tarif pour les bâtiments, ceux-ci seront désormais dotés de plusieurs étages, les soldats pouvant ainsi monter sur les toits ou se dissimuler dans les chambres des habitantes pour pouvoir y tirer. Le joueur d'Advanced Squad Leader devrait donc pouvoir y retrouver sa "line of sight", mais dans un contexte se passant en temps réel.

Petits vallons, élévations, collines douces et jolis ruisseaux criants de vérité.

■ OH, LA JOLIE BOUCHERIE !

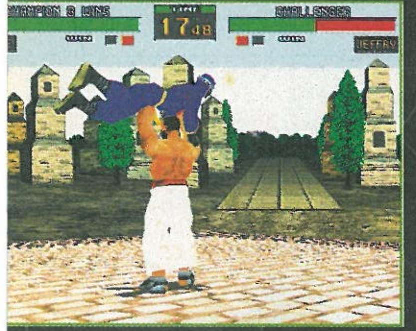
Les voix et attitudes des troupes ont été particulièrement travaillées, poussant des "oh !"et des "ach !" à qui mieux-mieux. Les effets de suppression (terreur, poussée d'adrénaline) seront désormais visibles puisqu'on assistera pour notre plus grand plaisir à des initiatives des hommes montant à l'assaut d'un char ou se mettant à ramper dans la fange. Le nouveau matériel ne sera pas en reste puisqu'on assistera à l'apparition très remarquée de lance-flammes pour le plus grand bonheur des petits et des grands brûlés. La campagne se passera pendant la truculente opération "Market Garden", prenant place sur le terrain conquis de la Suède et qui, parmi toutes les guerres, regroupa le plus grand nombre d'assauts conjoints alliés, à la fois aéroportés et pourvus en blindés. À noter aussi l'apparition d'un "fog of war" pour améliorer encore la gestion de la ligne de vue. Bref, de quoi attendre Noël avec impatience.

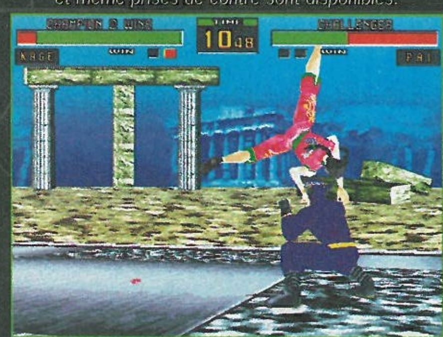




joystick
›Viendez les amis sur
›www.joystick.fr
›et aussi sur
›www.club-internet.fr/joystick
›c'est top
Qu'est-ce que Kali
Que nécessite Kali
Comment procéder
néophyte ?
Kali95 1.0 (1,1Mo)
Vazy balance
P›
‹a href=»../frames/mag.html» target=»edito»›B›FONT
COLOR=»#FC6008»›K6‹/a›p›‹/FONT›‹/B›font
color=»#ffffff»›Advanced Micro Devices lance le K6‹small›‹/FONT›
‹/TD›‹/tr›‹/table›‹/td›‹/tr›
‹/table›
‹/td›‹td valign=top width=72 height=716 bgcolor=»000000»›img
width=72 height=716 src=»men7.gif»›‹/td›‹/tr›‹/table›
‹/BODY›
‹/HTML›

BETA VERSION





Coups de poing, coups de pied, sauts en tout genre et même prises de contre sont disponibles.



Mener un personnage à la victoire, c'est le voir faire son fier et sauter en tous sens pendant plusieurs secondes. Agaçant pour le perdant.

Virtua Fighter 2

La mort dans l'âme, nous autres joueurs PC avions définitivement mis une croix sur les jeux de baston. Après de multiples années, de multiples tentatives, et malgré l'évolution des bécanes, l'adjonction de cartes 3D et tout le bataclan, pas l'ombre d'un jeu de castagne n'est arrivé à la cheville de ce qu'on peut avoir sur console et sur PlayStation en particulier (les excellents Tekken 2, Tobal 2, ou Street Fighter EX + Alpha, par exemple). Accusant un gros décalage avec le monde de l'arcade ou de la console - comprenez "arrivant longtemps après" - voici que Sega nous propose Virtua Fighter 2. Et, surprise, la bêta-version que nous avons reçue pour cette preview semblait plutôt réussie. Voire carrément réussie. En tout cas, bien au-dessus de tout ce qui a pu s'agiter sur les écrans de nos PC jusqu'à maintenant. La forme est classique, 11 combattants vont s'affronter dans des rondes successives, sur divers rings, tandis que vous dirigez l'un d'eux. Les combats se veulent bien sûr de plus en plus difficiles. Les personnages sont variés, typés, avec un mix d'athlétiques demoiselles, et de mecs bien bourrins.

Les personnages sont en 3D, avec tout plein de facettes et de chouettes textures. Cette pré-version avait bien sûr quelques problèmes de chevauchements étranges, de facettes qui disparaissent de façon incongrue ; mais bon, grand cœur que nous sommes, nous attendrons la version finale pour râler.

Les combats sont rapides, assez violents, et les mouvements le plus souvent très élégants (les sauts sont, tout de même, parfois assez ridicules). A noter que la version finale sera optimisée pour MMX et cartes 3D (à travers Direct3D).

Seb

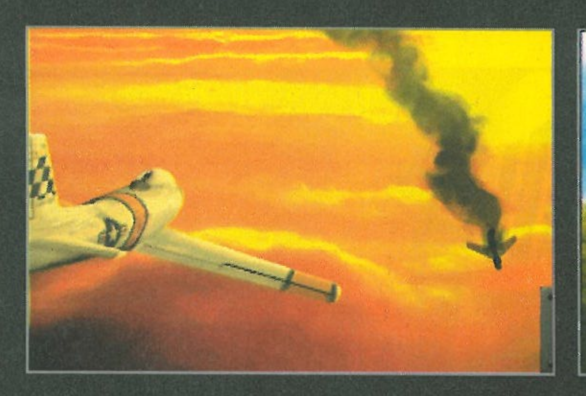


De multiples réglages de préférences sont disponibles : diminuer les détails, la résolution, ou le fond. Un Pentium 100 semble malgré tout un minimum pour des performances agréables.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	BASTON
ÉDITEUR	SEGA
DÉVELOPPEUR	SEGA
SORTIE PRÉVUE	FIN SEPTEMBRE

Preview

SIMULATION DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN IE
DÉV. EAGLE INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Sabre Ace



Cela faisait bien longtemps que l'on n'avait pas vu un simulateur de vol se pencher sur l'époque qui a suivi la Seconde Guerre mondiale. Le seul que l'on puisse trouver n'est que le poussif Chuck Yeager Air Combat, qui éduqua des générations de pilotes en herbe par ses conseils grabataires. Dans Sabre Ace, vous allez pouvoir incarner un pilote pendant la campagne aérienne de la guerre de Corée, du côté de l'impérialisme américain ou du péril communiste. Pour ce que j'ai pu voir du jeu sur cette pré-version, le graphisme est loin d'être extraordinaire, particulièrement celui du terrain. En revanche, le modele de vol des avions proposés (F-51D Mustang, F-80 Shooting Star, F86, Yak 9 et Mig 15) est particulièrement réaliste question comportement des appareils.

Bob Arctor

HORS-SÉRIE MAC

Commandez les anciens numéros Hors-Série de Joystick!

N°1



- Le jeu complet Al Unser Jr. *
- Plus de 600 Mo de démos jouables

(* nécessite un coprocesseur Mathématique)

HORS-SÉRIE PC

N°2



- Le jeu complet Flashback (DOS, Windows 95)
- La démo de D
- La démo de Return Fire pour Windows 95
- Plus de 50 démos jouables

N°3



- Le jeu complet Flight Simulator 4 (DOS)
- Des démos pour Windows 95
- Plus de 500 Mo de sharewares

Pour vous procurer les numéros hors-série de Joystick déjà parus (désolés, le n° 1 est épuisé !), c'est simple, il suffit d'indiquer vos coordonnées et de cocher une ou plusieurs des cases ci-dessous.

Il ne vous restera plus ensuite qu'à rédiger un chèque à l'ordre de Joystick. Avant de le remplir, sachez qu'il vous en coûtera 56 francs par numéro (49 francs + 7 francs de frais de port).

Merci de faire parvenir le tout à l'adresse suivante :
JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal /_/_/_/_/_/

HORS-SÉRIE MAC

☐ N°1

HORS-SÉRIE PC

☐ N°2 ☐ N°3

Gros Plan

Half-Life a été la grosse surprise de l'E3 de cette année. Nous avons donc décidé de rentrer dans le détail et de tout vous révéler sur le jeu d'action qui utilise un moteur 3D très révolutionnaire.

Par Morgan



Half-Life

GENRE AVENTURE ACTION
EDITEUR SIERRA
SORTIE PREVUE NOVEMBRE

Joypad

N64 PlayStation Saturn Arcade



Scoop !

12 secondes il n'en faut pas plus pour lancer un jeu

Nintendo 64, PlayStation, Saturn et mieux encore !

Toutes les consoles sont dans Joypad, chaque mois, en kiosque, parce qu'on ne pense pas toujours à aller voir ailleurs pour un magazine.

Preview

SIMULATION DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR DYNAMIX
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

Avec Sierra Propilot, on va pouvoir survoler l'intégralité des Etats-Unis.

Sierra Pro Pilot



Les tableaux de bord sont très réalisables.

Contrairement aux simulations de vol militaires qui continuent de bourgeonner à une fréquence métronomique dans les casiers de notre rédaction – et contribuent à me rendre plus riche et bourgeois –, les simulations civiles se font bien rares depuis l'apparition de Flight Simulator de Microsoft (jamais les avions n'auront volé plus haut !). La politique de Ms a été insidieuse et son marketing très bien fait : sur plusieurs années, ils ont réussi à faire croire coup sur coup que Flight Simulator était la simulation la plus réaliste (sur un marché grand public qui ne compte qu'un produit, le sien) et qu'on pouvait quasiment se mettre aux commandes d'un vrai appareil après avoir réussi un atterrissage sur le Kennedy International Airport avec un Cessna virtuel. Dans les milieux débiles que je fréquente (alt.binary.on nous cache tout, alt.binary.complot, alt.binary.mmm c'est louche, etc.), on murmure que ces deux promesses de chirurgiens dentistes auraient causé plusieurs catastrophes ariennes, comme celle de la navette Challenger en 1986, la série noire des DC-10, et le suicide groupé du "vol" 800 de la TWA, où les passagers s'écrièrent en chœur "Nom de dieu, mais cet avion n'évolue pas sur six degrés de liberté, je... gloub!"

C'est donc la hargne au cœur que des petits malins de l'équipe Dynamix (la série des Aces, Earthsiege 3) ont

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!

N°72



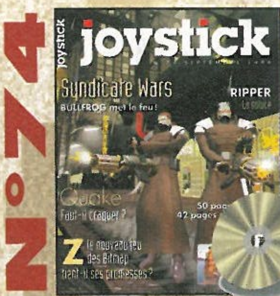
- **Tests :** Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisonner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...

N°73



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NetStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kali 95...
- **Soluces :** Gabriel Knight 2.

N°74



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando, Z, AH-64D Longhow, Crusader no regret, Phantasmagonia Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc; Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Novalogic, MDK, Critérion Studios, Carnage...
- **Soluces :** Ripper

N°75



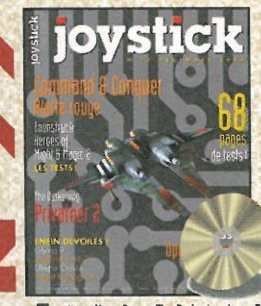
- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of riffles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossiers :** Les cartes 3D.

N°79



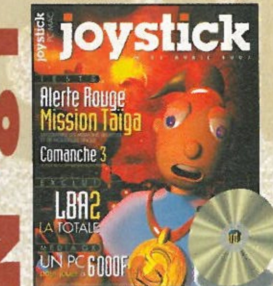
- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossiers :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1ère partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossiers :** MMX
- **Guide :** Creatures (2e partie), Tomb Raider

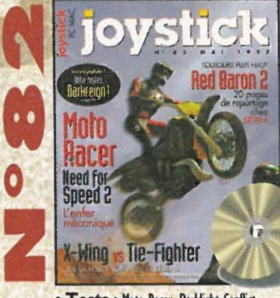
N°81





- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

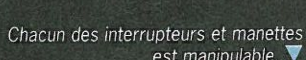
☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74 ☐ N°75 ☐ N°76

☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81

☐ N°82 ☐ N°83 ☐ N°84





Chacun des interrupteurs et manettes est manipulable. 



décidé, avec un groupuscule dissident de Sublogic, d'offrir à FS un concurrent à sa mesure : Sierra Pro Pilot. Ce soft risque fort de faire parler de lui dans les cockpits virtuels. Sierra Pro Pilot ne manque pas d'atouts. L'un de ceux-ci – et non des moindres – est qu'il ne faudra pas se farcir des millions d'add-on achetés chez des sociétés satellites comme Apollo pour pouvoir voler de New York à Portland sans avoir à traverser des champs polygonaux de textures génériques (eh oui, à quelques dizaines de pieds près, c'était presque un alexandrin). Sierra Pro Pilot a tenu son pari en représentant l'intégralité des États-Unis de façon particulièrement admirable. Le moteur graphique qui régit le jeu permettra d'évoluer sur toute la surface du continent représentés avec rien de moins que 27 millions de points d'élévation nous donnant une précision au sol de 600 mètres sur l'axe vertical et d'une dizaine de mètres en hauteur. Point de risque donc de se prendre le grand canyon en volant à 1 000 pieds, en venant du Nouveau-Mexique. Mais, on le sait désormais (enfin vous le savez, moi je le sais), un bel emballage ne fait pas un beau jeu. C'est là que l'un des côtés les plus réjouissants de Pro Pilot fait son apparition : il propose de passer trois qualifications parmi lesquelles on pourra obtenir son brevet de pilote (brevet de base), sa qualification de vol aux instruments (IFR) et sa licence de pilote commercial. Vous êtes aidé en cela par un instructeur virtuel installé à vos côtés, lequel vous donne en permanence des indications, tout en vous laissant un certain degré de liberté. Sur le deuxième CD, vous pourrez visionner l'un des 30 films d'instruction pour apprendre à manier l'un des 5 avions livrés en l'état (Cessna Skyhawk 172 et Citation Jet, Beechcraft Bonanza, B58 Baron et King Air 200). Vous pourrez donc vous familiariser avec toutes les techniques de vol d'un avion et les différentes procédures. Ainsi, à la fin de votre formation pour la qualif' IFR, vous saurez dresser un plan de vol, calculer la route idéale, prendre en compte des repères visuels, etc.

Afin de mieux mesurer l'ampleur du travail accompli, voici quelques autres caractéristiques importantes.

Tous les tableaux de bord sont représentés d'une façon très réaliste : chacun des interrupteurs et manettes (richesse du mélange, magnétos, fréquences radio) est manipulable, on trouvera pour les États-Unis quelque 2 500 aéroports et aérodromes. Une centaine de villes pourront êtres survolées (dont une trentaine sont particulièrement bien représentées). Le contrôle aérien sera intégré à la version commercialisée et vous aidera à vous rendre du point A au point B si le plan de vol a été correctement tracé. Les textures changeront suivant les saisons, mais aussi d'une façon logique sur certaines parties du paysage (neige sur le haut des montagnes, etc.). De même, on devrait pouvoir se payer des orages avec les éclairs, et de la pluie venant frapper la verrière.

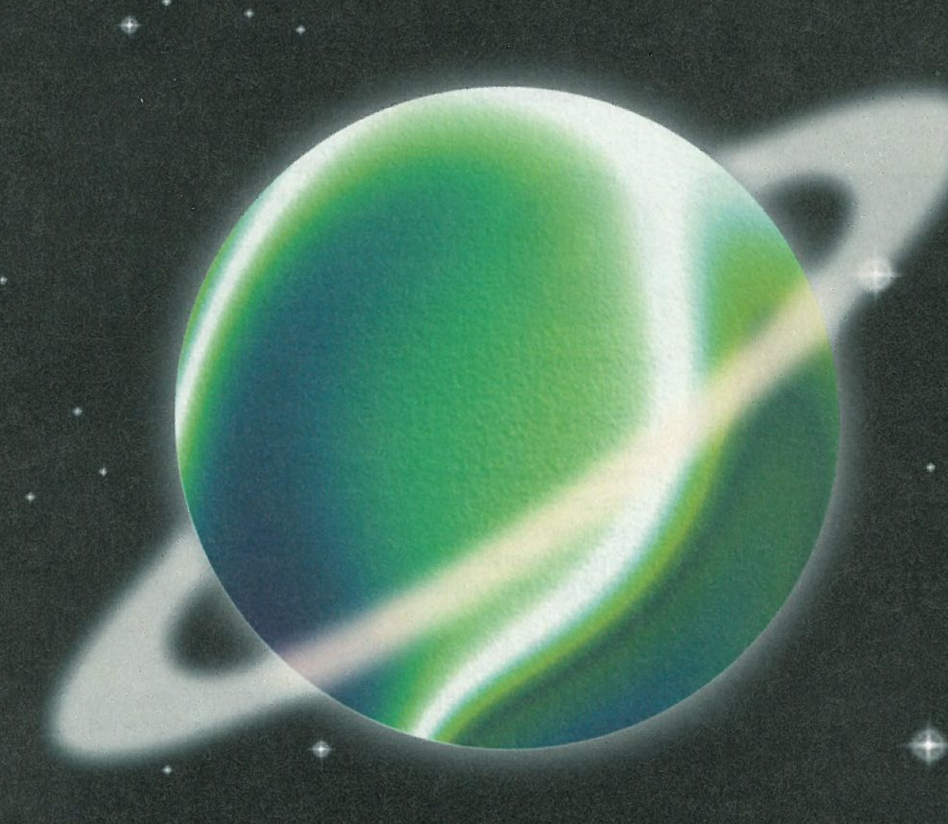
Que serait Pac Man sans Miss Pac Man et que serait une simulation de vol sans ses add-on ? Pour Sierra, pas question de licencier n'importe quelle compagnie voulant faire de nouvelles cartes ou appareils, les concurrents seront triés sur le volet. On devrait donc pouvoir voir apparaître de nouveaux appareils dont un hydravion, et l'add-on européen qui représentera nos belles contrées avec la même résolution que les États-Unis, avec la possibilité de réaliser des vols intercontinentaux en jet.

Sierra Pro Pilot ne sera pas en reste en ce qui concerne la mécanique de vol. Fort de son expérience dans le domaine de la simulation, Dynamix ne pourra que respecter à la lettre les domaines d'évolution des appareils. Avec un tel produit, qui pourra encore évoluer grâce à une nouvelle mouture du moteur 3Space (qui nous a donné les paysages superbes de jeux comme Silent Thunder), on devrait assister à une bataille de titans pour le titre de simulation de vol de l'année, puisque Flight Simulator 98 pointe le bout de son hélice.

Bob Arctor



Solutions Cosmiques,
Astuces Sidérales,
News Spatiales,
Concours Stellaires.



3615 JOYSTICK
Le Serveur Intergalactique
1,29 F/MN

Gros Plan

Plus qu'un nouveau jeu, c'est une nouvelle équipe de développement que nous avons rencontrée. Une nouvelle entité qui a bien l'intention de secouer les entrailles de nos bécanes

GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR LABO INTERACTIVE



Quatre des membres du Labo. De gauche à droite : Thibaud de la Touanne, Chanh Ly, Patrick Abellan et Nicolas Laurent.



Le Labo Interactive



L'objectif est en vue, un bâtiment, à exploser. Ne reste plus qu'à massacrer les gardes qui font l'erreur d'être dans le coin.





La plupart d'entre eux ont déjà traîné leurs souris dans nombre de boîtes de développement en France, en tant que programmeur, graphiste ou encore chargé du design ; aucun ne semble y avoir vraiment trouvé sa place, trop encadré, bridé. Eux, ce sont les membres du Labo Interactive, toute nouvelle équipe parisienne qui se montre au grand jour aujourd'hui. Depuis bientôt deux ans, ils travaillent sur un jeu, bien sûr, peaufinant le design, ajoutant sans cesse des idées. Aujourd'hui, tout l'aspect graphique du jeu est terminé, en tout cas planifié, tous les sprites, les décors et les animations ; la programmation du jeu proprement dite a également bien commencé.

En octobre dernier, il y a bientôt un an, ils ont envoyé une trentaine de dossiers, un peu partout, chez tous les éditeurs, présentant concept et design du jeu. Certains sont intéressés, d'autres attendent que le jeu leur tombe tout cuit dans les mains. La priorité du Labo aujourd'hui est donc de terminer une démo pour montrer aux éditeurs ce dont ils sont capables, ce qu'ils veulent créer. La préparer notamment pour l'ECTS (du 7 au 9 septembre) où ils feront la tournée des éditeurs pour trouver du soutien ; de nos jours une équipe de développement isolée ne peut plus porter un projet à bout de bras du début à la fin, l'aspect financier est devenu trop important. On ne développe plus un jeu tout seul dans son coin. Le jeu en question s'appelle Moss, mais de quoi s'agit-il vraiment ?

■ DÉBUT DU XXIIIe SIECLE

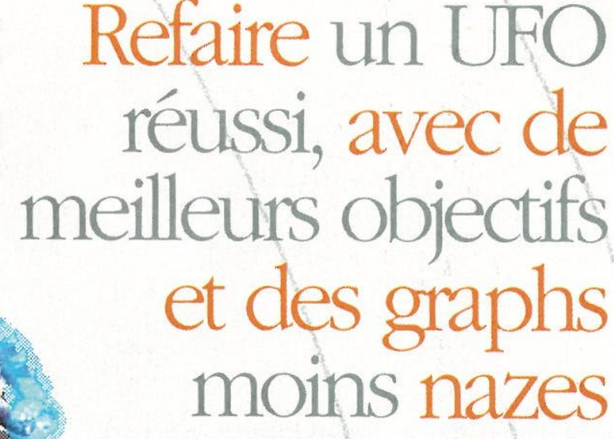
L'inspiration naît souvent d'un mélange d'excitation et de frustration. Dans le cas de Moss, l'excitation pour UFO (le deuxième X-Com) est indéniable, nos gars du Labo ont apprécié le jeu. Mais UFO les a frustrés également, avec son "graphisme un peu naze et ses objectifs nuls", dixit des gars du Labo. Il faut faire mieux, alors. C'est un peu comme cela qu'est né Le Labo Interactive, pas de la volonté de monter une boîte et de chercher quel jeu faire ensuite, mais parce qu'on avait un jeu à faire et qu'il fallait monter une boîte pour cela.

D'UFO, Moss gardera l'ambiance baston, stratégie temps réel, vue 3D isométrique. Le reste ne sera qu'amélioration et modernisation. Moss est le nom d'une planète colonisée par la Terre, au début du XXIIIe siècle, où de nombreux conflits viennent d'exploser. Guerres d'indépendance, d'influence, ou simplement mercenaires qui viennent encaisser... De nombreuses missions attendent le joueur. Toutes sont différentes, se joueront indépendamment, mais toutes sont liées par une seule et même intrigue, un scénario qui chapeaute tout le jeu. Le joueur contrôle une équipe de limiers, des mercenaires qui seront envoyés en action sur différentes missions. Cela ira de l'assassinat pur et simple d'un leader adverse au sabotage et à la destruction d'un bâtiment, ou encore à l'organisation de véritables batailles rangées pour obtenir le contrôle d'une zone.

Action stratégie, donc, puisque le joueur donne des ordres à ses hommes, mais gestion aussi, puisque, parallèlement à tout cela, il faudra construire et améliorer sa base. C'est d'ailleurs là un aspect particulièrement original du jeu. Chaque tour de jeu dans Moss représente une semaine, chacune commence dans la base où vous déciderez de l'achat de matériel pour l'améliorer, des hommes qui restent pour garder les lieux et, enfin, de ceux qui partent en mission. Vos mercenaires, les limiers, peuvent aussi

s'entraîner, selon vos équipements, dans cette base, et améliorer leurs compétences. À noter que cette dernière notion, ajoutée à celle du moral des hommes (qui est géré et influe sur les combats), apporte un arrière-goût de jeu-de-rôle à Moss.

Si toute la section gestion de base est importante et influera sur les futurs succès du joueur, c'est naturellement la partie mission qui est la plus attrayante graphiquement. La pré-pré-version que nous avons vue était loin d'être complète – l'équipe du Labo estime qu'elle a encore un an de travail devant elle, mais déjà on pouvait donner quelques ordres aux limiers, tirer, et admirer graphisme et animations.









■ DES TONNES D'ACTIONS DIFFÉRENTES

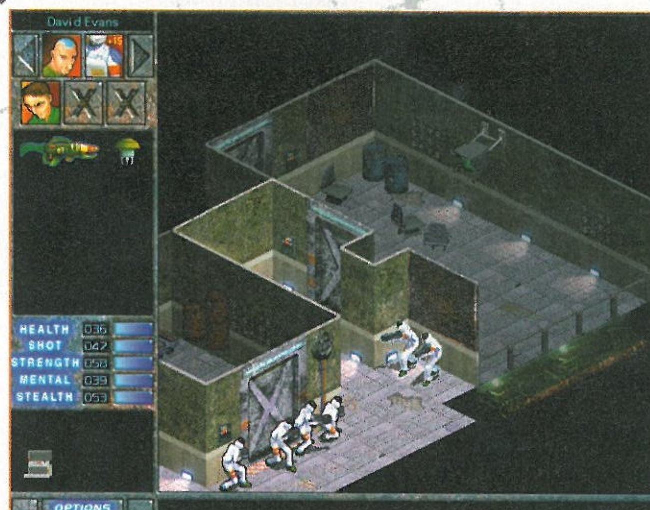
Le moteur de Moss tiendra compte du relief, sans être véritablement en 3D (ou plutôt, pas en 3D temps réel, mais composé d'éléments graphiques pré-calculés), ses décors usent de l'élévation. Un homme ne pourra voir ou tirer à travers une colline. Cela paraît logique, mais c'est un concept encore tout neuf dans le monde des jeux de stratégie en temps réel.

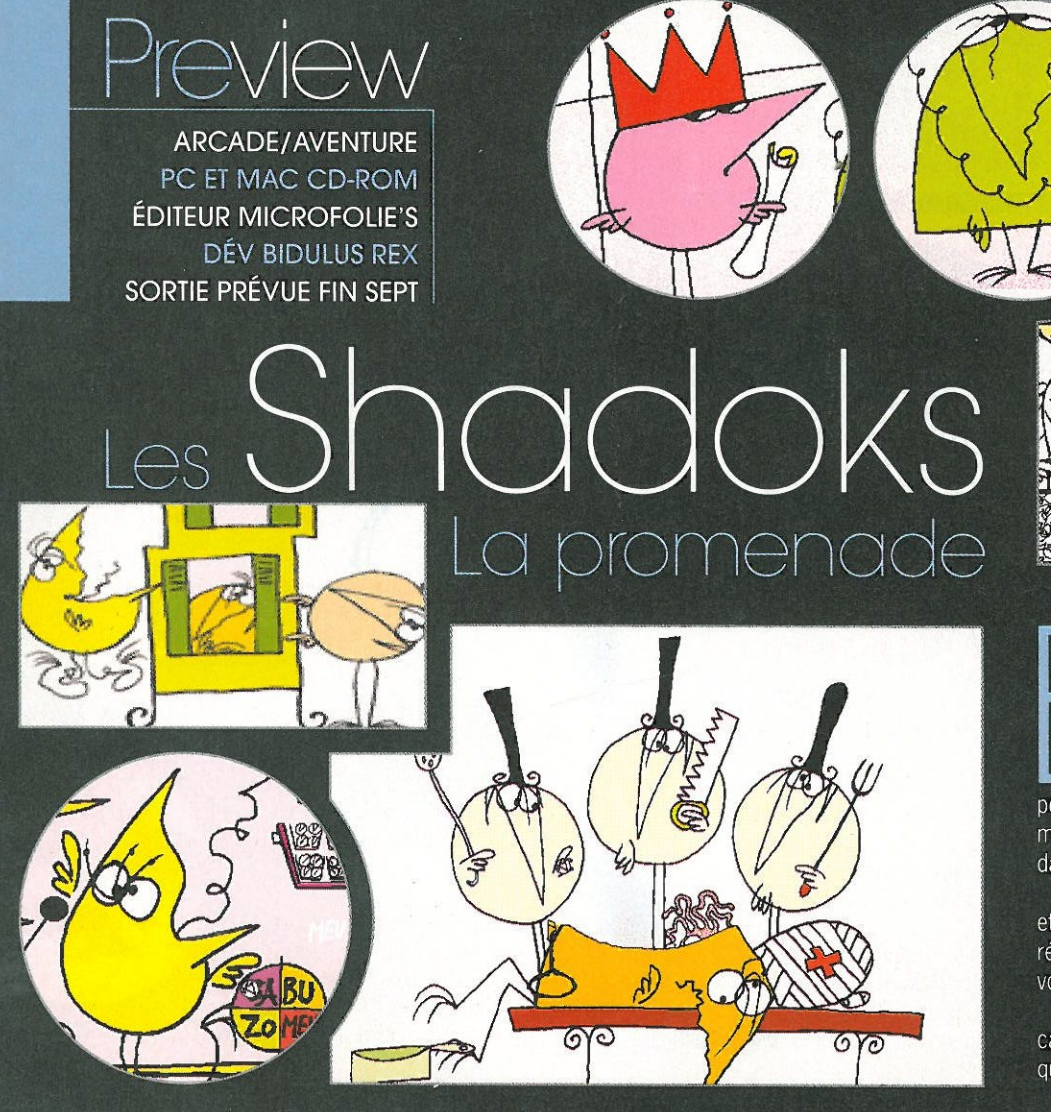
Les effets de lumière et d'explosion sont particulièrement attrayants, les lasers éclairant d'ailleurs tout sur leur passage. Très mignon. Tout comme les sprites du jeu qui seront apparemment très nombreux, puisque les graphistes du Labo prévoient 10 000 animations différentes pour pas moins de 50 personnages (alliés, ennemis et personnages neutres). Sachant qu'en mission, les hommes peuvent ramper, marcher, reculer, sauter, monter et descendre, soigner un pote blessé, amorcer une bombe, utiliser un réacteur dorsal, ouvrir une porte ou en fermer une autre, etc., des tonnes d'actions différentes qui dépendent également de l'équipement et de la dextérité de chacun.

Moss s'annonce donc plutôt excitant, même si pas mal de chemin reste à parcourir. Mais les bases, les gars du Labo les ont déjà bien définies dans un game-design pensé, pesé et réfléchi. Reste à attendre les réactions des éditeurs qui, je n'en doute pas, seront plusieurs à être intéressés par le projet bien avancé de l'équipe française. On tentera de les croiser dans les couloirs de l'ECTS, et on en reparle dès que possible.

Après Quantic Dream, qui a signé récemment avec Eidos, serait-ce le renouveau des équipes indépendantes françaises ?

Moss ne se déroule pas qu'à l'intérieur, la preuve.





Preview

ARCADE/AVENTURE
PC ET MAC CD-ROM
ÉDITEUR MICROFOLIE'S
DÉV BIDULUS REX
SORTIE PRÉVUE FIN SEPT

Les Shadoks
La promenade

En v'là du culte, en v'là. Chef-d'œuvre, et ovni barré dans l'univers de la télévision française, les Shadoks ont brillé sur les écrans de télé de 68 à 75. Mais leur réputation va au-delà de cette fenêtre, difficile de voir ou d'entendre Claude Piéplu sans penser aux bestioles qui pompent et à gégène, sans compter quelques expressions monosyllabiques qui ont traversé l'écran pour s'immortaliser dans le langage courant.

Bref, Les Shadoks sont de retour dans un jeu micro, et pas en version cheap inspirée de l'originale, mais bien réalisée avec de nouveaux dessins de Jacques Rouxel et la voix de monsieur Piéplu himself.

Ça peut être bien drôle, sacrément original, et en tout cas nous voilà salement excités de voir les bestioles débarquer sur nos écrans à nous.

Seb

Preview

GENRE AVENTURE
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR KALISTO
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Dark Earth

Petite déception, Dark Earth, qui devait sortir en septembre, vient d'être retardé au tout dernier moment, et ne traînera sur les étals qu'à partir du mois d'octobre. Petit retard, tout petit, mais tout de même. Nous avons reçu une version quasiment terminée, testable, avec quelques mini-bugs, mais nous ne ferons le test que le mois prochain, histoire de ne pas raconter n'importe quoi.

En attendant, impossible de résister à la tentation de vous montrer encore quelques photos avant le test final, tant le travail des designers et graphistes de Kalisto est hallucinant. Dark Earth est sans conteste l'un des plus beaux jeux ayant jamais pris forme sur PC. C'est beau, c'est beau, mince que c'est beau.

Le scénario du jeu promet d'être intéressant, et l'univers de Dark Earth l'est en tout cas, avec cette obsession de l'ombre et de la lumière, ce monde apocalyptique et ce foisonnement de personnages plus ou moins sympathiques. Bref, encore un mois à patienter avant de plonger véritablement dans l'obscurité de Dark Earth. En attendant, pour vous faire patienter, nous vous avons dégoté la démo jouable et exclusive du jeu. Pour juger avec vos yeux.

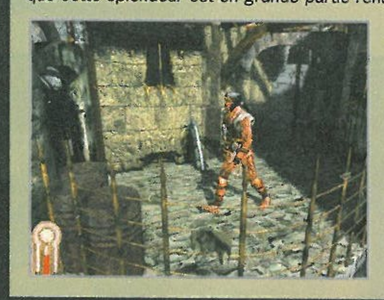
Seb

Séquences "cinématiques"

Je mets "cinématiques" parce que je déteste ce mot, j'vous l'ai déjà dit, non ? Bon, bref, dans Dark Earth de nombreuses scènes précalculées, en plein écran, viennent faire rebondir l'action. Les personnages s'agitent, parlent, hurlent, des intrigues se nouent et de graves événements s'annoncent. Comme au cinéma, mais en version 100 % digitale, et alors que vous allez vous retrouver au cœur de l'action quelques secondes plus tard. Tout comme le look et l'ambiance générale du jeu, ces scènes sont véritablement magnifiques.

Eclairages en temps réel

Un point fort saute aux yeux d'emblée : la renversante beauté du graphisme. Mais quand on y regarde de plus près, on s'aperçoit que cette splendeur est en grande partie rehaussée par la qualité des éclairages en temps réel. Un personnage passe de l'ombre à la pénombre puis à la lumière dans sa course, selon les agencements des éclairages de chaque pièce. Superbe.

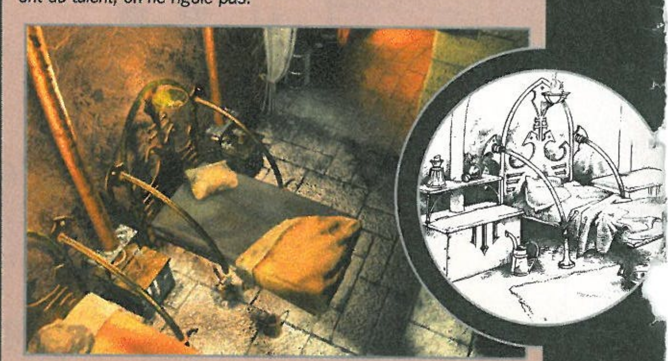




Avant d'aller faire le guignol devant les grands méchants du jeu, mieux vaut s'entraîner farouchement au combat.

Du papier à l'écran

On pourrait longuement parler de Dark Earth sans même montrer le moindre écran d'ordinateur, tant le travail préliminaire sur papier que le jeu a nécessité est impressionnant. Des centaines de croquis, de plans, de dessins d'objets, de pièces entières, de vêtements, de tronches... Tout a été minutieusement étudié, pesé et réfléchi. Ce travail de design impressionnant, riche et expert, est en grande partie dû au talent de Frédéric Menne, qui a pensé et dessiné la plupart des croquis. Quand on vous dit que les coyotes de Kalisto ont du talent, on ne rigole pas.



PlayStation
MAGAZINE

PlayStation
PlayStation
MAGAZINE™

100% Billou Free*

Rapid Racer
100 % SENSATIONS OFF-SHORE

SCOOP !
Final Fantasy VII
La version améliorée

Pandemonium 2
Et si l'Enfer était un Paradis ?

L'ODYSSEE d'ABE
Un monstre dans votre PlayStation!

Agent Armstrong
Speedster
Rage Racer
LBA

4 démos jouables

ISSN : N 1271 4755 • NUMÉRO 11 • JUILLET/AOUT 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

Chaque mois
Un CD-Rom qui marche !
Des jeux qui tournent à essayer !

Et plus de 100 pages pour tout savoir sur "comment réussir sans être Billou" !

*Garanti sans ajout de Billou, sans colorant de Billou ni conservateur de Billou !

Des toutous, une balade à Venise et des explications plus qu'il n'en faut sur les Impressionnistes, il y en a pour tous les goûts. Ceux qui pensaient entamer une rentrée pépère étaient carrément à côté de la plaque. À vrai dire, tant mieux.

loisirs



Tel chien, tel maître ? Il semblerait que les 230 photos associées aux différentes races répertoriées l'attestent.

Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom
Editeur: Microfolie's

Entre chiens et nous



Un must pour tous les possesseurs de toutous souhaitant connaître l'origine de leur animal de compagnie préféré. Un moyen aussi de recueillir les conseils pratiques des professionnels avisés, pour vos voyages en avion, en voiture ou en bateau avec votre compagnon préféré. 230 races sont répertoriées. Un village miniature permet aussi de visiter un musée canin virtuel, une agence de voyages, une villa surveillée par des chiens de garde et bien d'autres choses. L'interface est soignée et intuitive. Génial pour les plus jeunes. Entre chiens et nous manque de musique, c'est là son son unique défaut.



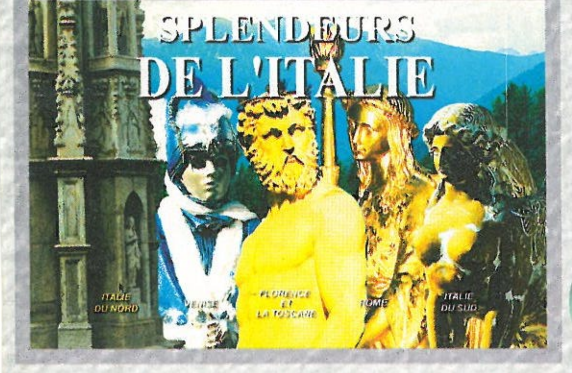
Une petite visite dans ce village virtuel pour tout savoir de nos amis les lenchs. On y trouve une agence de voyages, un musée et bien d'autres lieux à parcourir.

Splendeurs de l'Italie

Collection Paroles d'images

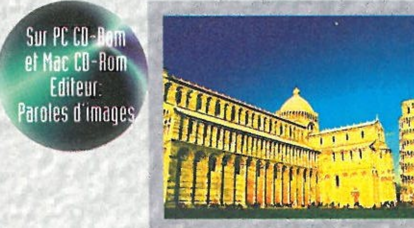


Paroles d'images n'est pas seulement un éditeur, c'est également une collection d'une bonne quinzaine de titres hybrides pour découvrir et comprendre le monde qui nous entoure. Dans ce volume, les passionnés ont droit à un cours magistral sur l'Italie. De Rome à Venise en passant par Florence, la botte de l'Europe n'aura plus aucun secret pour vous. Mêlant histoire et géographie, ce titre fourmille de séquences vidéo et de photos au rendu excellent. Pour savoir que le terme "doge" tire ses origines du latin "dux" qui signifie commandant, que la Tour de Pise a été conçue au XIIe siècle et qu'elle penchait déjà alors que sa construction n'était pas achevée, etc.



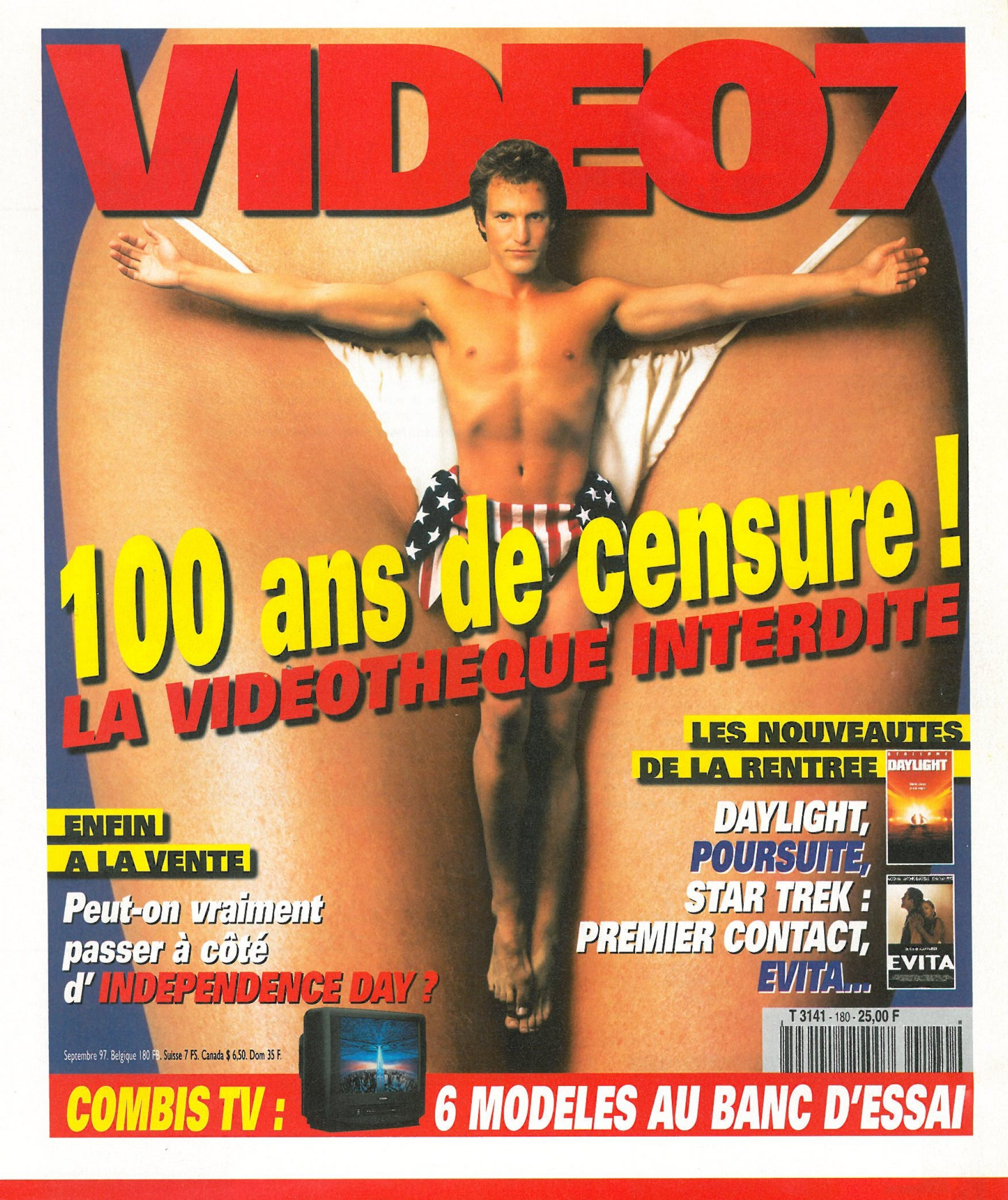
Cinq thèmes et des centaines de photos pour découvrir L'Italie du Nord et du Sud, Rome, Venise, Florence et la Toscane.

Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom
Editeur: Paroles d'images

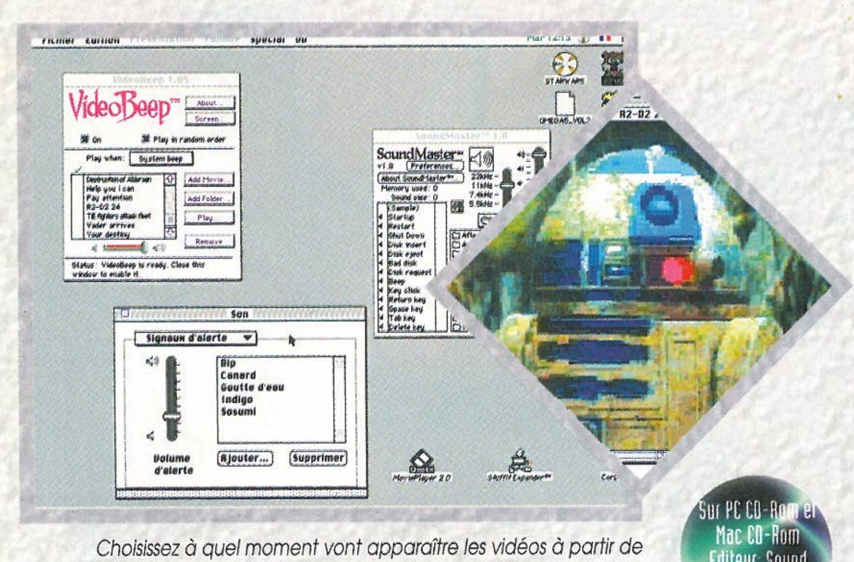


Mystérieuse Tour de Pise : depuis qu'un couple s'y est suicidé, il est obligatoire de gravir les 194 marches non plus à deux mais à trois (le troisième larron devant tenir la chandelle ?).





Le magazine de toute la vidéo !





Choisissez à quel moment vont apparaître les vidéos à partir de ces tableaux. Vous pouvez également associer les sons à vos propres actions: bruit de laser quand vous appuyez sur la barre Espace ou voix de Vador quand vous tapez sur la touche Retour.

Sur PC CD-Rom et Mac CD-Rom Editeur: Sound Source Interactive

Star Wars Trilogy

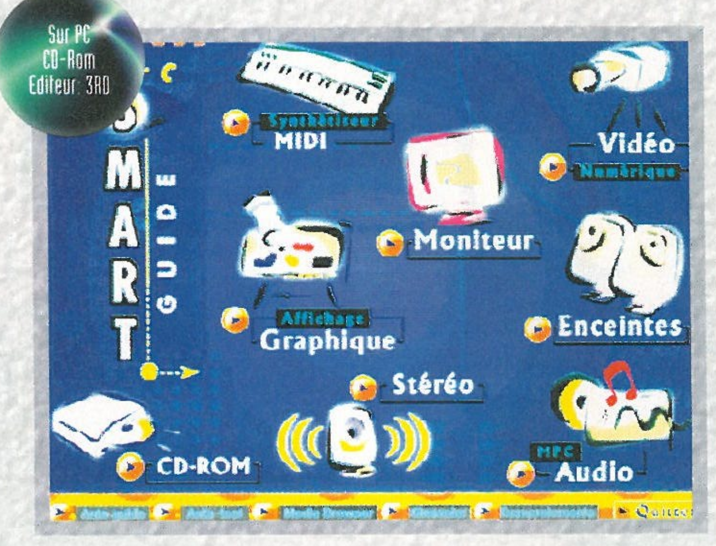
Affreux, affreux ! Lorsque l'on découvre la boîte de ce CD-Rom, après avoir vu et revu la saga "Star Wars" des milliers de fois, on est tout de suite emballé. Et on se dit que l'éditeur qui a conçu cet utilitaire doit lui aussi être un accro de R2D2 et de son acolyte C3PO (le packaging dans son intégralité est en anglais, donc c'est de C3PO dont il s'agit et non de Z6PO, nom francisé de ce droïde). Mais, les modules à peine installés, quelle déception ! Les vidéos sont à chier et les sons tapent sur le système de vos petits camarades de jeu dès les premiers instants... avant de vous attaquer les neurones, à vous aussi. Bref, un produit exclusivement dédié aux fans de la trilogie.

ABC du PC

Sur PC CD-Rom Editeur: 3RD



Cet abécédaire du PC a l'avantage d'être particulièrement coloré. On pouvait s'attendre à un truc rébarbatif, il n'en est rien. Le novice comme l'averti, tous deux possesseurs d'un PC, peuvent interroger ce maître virtuel sur autant de thèmes qu'il est possible d'aborder concernant l'univers de la micro-informatique... sur PC. Guide pratique, qui, pour une fois, porte bien son nom : l'ABC du PC permet non seulement de mieux comprendre sa bécane, mais en plus de la tester. Les vidéos sont sympa et les explications claires ; Bonaldi n'aurait pas fait mieux (il aurait sûrement fait mille fois pire, même).



Sélectionnez, à partir de l'écran du menu, ce qui vous intéresse : un simple clic, et vous saurez tout sur le lecteur de CD-Rom de votre PC.

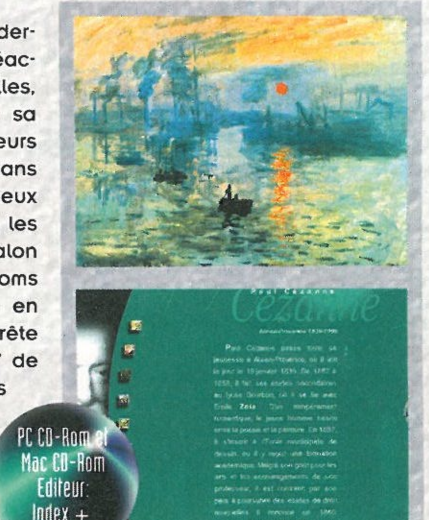


Votre moniteur vidéo fait des siennes ? Vous voulez vous servir de votre PC comme d'un synthé ? No problemo, l'ABC est là pour ça.

Les impressionnistes

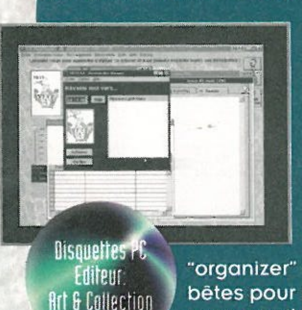


Nous voici à la fin du siècle dernier, la peinture stagne. En réaction, un groupe de rebelles, ancêtres de Brando et de sa clique, décident d'exposer leurs toiles, quelque part à Paris dans l'atelier d'un photographe. Ceux que l'on appellera plus tard les Impressionnistes s'opposent violemment au Salon officiel, devenu trop ringue avec le temps. Des noms comme Cézanne et Monet circulent de bouche en bouche dans les allées. Un critique sarcastique s'arrête d'ailleurs devant la toile "Impression, soleil levant" de Claude Monet et s'exclame : "Impression, j'en étais sûr. Je me disais aussi, puisque je suis impressionné, il doit y avoir de l'impression là-dedans."... Vous l'aurez saisi au vol, ce CD est une bible, un incontournable du genre. Une interface plus gaie aurait été la bienvenue.



PC CD-Rom et Mac CD-Rom Editeur: Index +

Brainstorm - Soft Time Organizer



Comme c'est écrit sur la boîte, autant le dire : ce soft est réservé aux collégiens et lycéens souhaitant organiser leur vie estudiantine autant que personnelle. Pour ne pas oublier la Saint Abel, encore moins l'anniversaire de tante Pustule, cet "organizer" est là. Deux disquettes pas bêtes pour penser à tout (sous Windows seulement).

Disquettes PC Editeur: Art & Collection

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

CONQUEST EARTH

319F

CARMAGEDON
299F

DARK REIGN

319F

EXTREME ASSAULT

NEW

LES ESPIONS DU FUTUR

269F

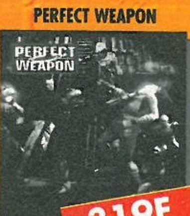
RED BARON II
NEW

TRUCKS

NEW

MACHINE HUNTER

319F

PERFECT WEAPON

319F

BLOOD

339F

MDK

229F

INTERSTATE '76


299F

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO, PAIEMENT CASH OU ECHANGE!*

*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

+ DE 10.000 JEUX PC OCCASION	
ATLANTIS	229 F
BLOOD	229 F
CHEVALIERS DE BATH.	109 F
COM. & CONQUER	199 F
COMANCHE 3	229 F
DUNGEON KEEPER	169 F
DIABLO	219 F
FORMULA I	149 F
MOTO RACER	209 F

EXCLUSIVITE! TAM-TAM D'OCCASION
ENTIEREMENT REMIS A NEUF



A PARTIR DE 249F

SOUS RESERVE DE DISPONIBILITE

Carte graphique 3D Maxi GAMER 3D FX: 1260F



CD ROM 24 X 860F



EXTENSION MEMOIRE EDO
32 Mo : 999F
16 Mo : 469F
8 Mo : 269F
4 Mo : 169F
(PRIX MAGASIN)

NOS ADRESSES

ST LAZARE 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS (Face au métro St Lazare) Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU 46 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS (M° Jussieu) Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL 56 boulevard St Michel 75006 PARIS (RER Luxembourg) Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS - (M° V. Hugo) Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD 365 rue de Vaugirard 75015 PARIS (M° Convention) Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77) C.cial Chelles 2 Nationale 34 77508 CHELLES Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92) C. cial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc Nat. 10 - M° Billancourt 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92) 25 av. de la Division Leclerc N20 92160 ANTONY (RER B) Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93) C.cial Parinor - Niv. 1 93606 AULNAY SOUS BOIS Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93) 63 av. Jean Lolive Nat. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93) C.cial St Denis Basilique 6 pas. des Arbaletriers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94) 5 r. du Général Leclerc 94000 CRETEIL (r. piétonne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fontainebleau 94270 KREMLIN BICETRE Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94) C.cial Val de Fontenay 94120 FONTENAY SOUS BOIS (A côté de Toys r' us) Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95) C.cial Cergy 3 Fontaines (face à la "tête dans les nuages") 95000 CERGY Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31) 14 rue Temponière 31000 TOULOUSE (Angle r. St Rome) Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80) 19 rue des Jacobin (Galerie des Jacobins) 80000 AMIENS Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59) 40, 52 Rue Esquermoise (la Tête dans les Nuages) 59000 LILLE Tél. : 08 36 685 686

ORGEVAL (78) OUVERTURE FIN SEPTEMBRE C.cial Art de Vivre Niv.1 (face "Le Cercle") 78630 ORGEVAL Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/mn

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

SCORE GAMES VPC (9h - 19h30)
6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél .... Date de naissance ..../......./....... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement)				... F
FRAIS DE PORT ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement)				... F
TOTAL A PAYER				

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ..../.......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

Kevin M hacker rien d'im

Aucun ordinateur ne semblait résister à Mitnick. Le hacker a agi par pur plaisir et n'a jamais cherché à tirer profit de ses intrusions. Depuis deux ans, il attend un jugement que le FBI voudrait exemplaire. Mitnick le farceur est-il allé trop loin ?

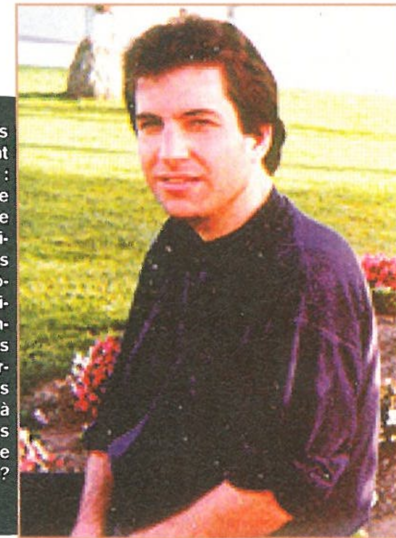
Daniel Ichbiah

Depuis février 1995, Kevin Mitnick est sous les barreaux. L'homme qui a fait trembler le gouvernement américain pendant plus de quinze ans fait l'objet d'accusations qui pourraient lui valoir jusqu'à 460 années d'incarcération. Ce que l'on reproche à ce personnage de 34 ans, c'est d'avoir impunément percé les codes d'accès des ordinateurs les plus sophistiqués.

La liste des exploits de Mitnick laisse rêveur. Parmi ses faits de gloire figure le détournement de l'annuaire téléphonique de Providence. Celui qui appelait pour un renseignement tombait sur une bande qui posait des questions saugrenues telles que : "Est-ce que cette personne est noire ou blanche ?". Mitnick se serait également introduit dans les ordinateurs de la NASA, aurait percé les codes d'accès de plusieurs compagnies du téléphone, pénétré dans les fichiers des immatriculations automobiles, etc. Il faut toutefois faire la part des choses entre le factuel et la légende. Certains actes relatés le concernant seraient de pures inventions, à en croire l'intéressé. Le "New York Times" a ainsi prétendu que, adolescent, Mitnick se serait introduit dans un des ordinateurs de la Défense, commandant la mise à feu des missiles intercontinentaux. Mitnick a démenti formellement cette allégation, non sans ajouter : "Moi, je ne crois jamais ce que je lis dans les journaux".

Ce qui ressort de tels faits inventés par une presse avide de sensationnel, c'est le sentiment de paranoïa qu'a pu susciter un individu tel que Mitnick face au phénomène mal compris des réseaux informatiques. Ses "exploits" ont fait planer un terrible sentiment d'insécurité face à des systèmes réputés inviolables. Et si l'on peut donc reprocher quelque chose au hacker ténébreux, c'est d'avoir aiguillonné à l'excès les nerfs des agents du FBI. Mitnick s'est par exemple vanté de connaître une faille qui permettrait de découvrir l'identité des gens bénéficiant du "système de protection des témoins".

Comme l'a publiquement déclaré un officier de police de Los Angeles : "Si Mitnick est dangereux, c'est parce qu'il ne semble pas motivé par l'appât du gain". En effet, le pirate n'a jamais cherché à tirer le moindre profit de ses intrusions. Qu'est-ce qui le pousse à agir ainsi ? "Je ressemble aux meilleurs perceurs de coffres-forts. Je lirai votre journal intime, je ne prendrai pas l'argent et refermerai le coffre sans que vous sachiez que je suis passé par là. Je le ferai parce que c'est super, parce que c'est un défi !", a déclaré le hacker à l'écrivain John Littman.



Parmi les faits marquant du célèbre hacker : le détournement de l'annuaire téléphonique de Providence, la manipulation des fichiers des immatriculations automobiles et la visite des ordinateurs les plus confidentiels de la Nasa, dans lesquels il se serait permis de percer les codes d'accès de la mise à feux des missiles nucléaires. Ça laisse rêveur, non ?

La bête noir du FBI

Tout aussi étonnant est le fait que Mitnick n'ait jamais été un génie accompli de la programmation. Son talent essentiel consistait à travestir son identité au téléphone. Kevin n'hésitait jamais à appeler une compagnie du téléphone, un constructeur informatique ou une administration. Avec un aplomb extraordinaire, il se faisait passer pour un employé du personnel d'intervention, un technicien, un fonctionnaire d'un autre État... C'est ainsi, par le simple don de la conversation, qu'il obtenait mots de passe, manuels d'intervention, schémas d'appareils ultra-secrets, etc. C'est également grâce à une telle procédure que Mitnick pouvait opérer avec un équipement digne des services spéciaux, qui lui permettait notamment de surveiller les conversations des agents lancés à ses trousses.

Après plusieurs années de "farces" en tout genre, Mitnick est devenu la bête noire du FBI, parvenant à semer systématiquement ses poursuivants. Au cours de l'été 1988, il a poussé la barre très haut, en pénétrant dans les ordinateurs top secret de Digital, au nez et à la barbe des experts en sécurité du deuxième constructeur mondial d'ordinateurs. L'affront fut tel que Digital consentit ouvertement à collaborer avec le FBI pour retrouver la

itnick, vaillant, possible

trace du fugitif. Peine perdue... C'est finalement un ancien complice de Mitnick, Lenny DiCicco, qui fit tomber Kevin Mitnick. Il avait mal apprécié une plaisanterie du hacker : alors que Lenny devait de l'argent à Kevin, ce dernier appela ses employeurs en prétendant être son percepteur et exigea que le salaire de Lenny soit bloqué pour irrégularités.
Le 8 décembre 1988, Kevin rencontra Lenny DiCicco sur un parking. Ce dernier lui lança, avec un large sourire :
- Kevin, tu connais cette sensation au creux de l'estomac lorsque l'on sait que l'on est pris au piège et que l'on va se faire alpaguer ?
- Oui, balbutie le pirate intrigué.
- Eh bien, prépare-toi.
Sur ces entrefaits, six agents du FBI arrêtèrent le fuyard.

Force reste à la loi

Mitnick passa huit mois d'isolement au centre de détention de Los Angeles, une période qu'il décrira comme un enfer. Jugé excessivement dangereux, il lui fut interdit d'approcher un téléphone et il ne put sortir qu'une heure par jour (on lui mettait les fers avant de l'emmener aux douches). Il fit ensuite dix mois de détention surveillée.
En 1990, après avoir purgé sa peine, le hors-la-loi fut embauché par une entreprise d'enquêtes, Teltec. Son employeur fut impressionné par la facilité avec laquelle Mitnick obtenait les dossiers bancaires ou fiscaux et autres renseignements d'individus faisant l'objet d'une investigation. Mais la tentation de s'immiscer dans des systèmes de tous ordres se réveilla malgré lui. Mitnick retomba alors dans son mode de vie clandestin, perpétrant de nouvelles intrusions informatiques, opérant en cachette avec la complicité de Lewis De Payne, autre spécialiste du piratage téléphonique.

Le jeu du chat et de la souris dura trois ans. Fin octobre 1994, Mitnick échappa miraculeusement à une descente du FBI dans la chambre qu'il louait à Seattle. La chance voulut qu'il sortit au moment où les agents investirent son réduit. Ces derniers crurent qu'il s'était enfui. Ils emportèrent néanmoins son ordinateur, ses téléphones et ses effets personnels.

Mitnick fit apparemment une erreur de taille, lorsqu'il s'en prit à Tsutomu Shimomura, un Japonais reconnu comme l'un des plus grands spécialistes mondiaux de la sécurité et qui travaillait pour le FBI. Le jour de Noël 1994, l'ordinateur de Shimomura fut l'objet d'une humiliante intrusion. Le japonais en fit alors une affaire personnelle. Aidé du FBI, de techniciens des télécoms et équipé d'un matériel ultra-sophistiqué de détection des appels, il ne lui fallut que deux mois pour remonter jusqu'à la trace de l'appartement où se terrait Mitnick, à Raleigh, en Caroline du Nord. Kevin Mitnick eut la noblesse de déclarer à Shimomura : "Je respecte tes talents".

Mitnick repartit au trou, et son avocat déplora qu'il "soit traité plus durement que des hommes inculpés d'actes de violence". Dans l'attente d'un jugement qui ne cesse d'être repoussé, la paranoïa demeure intense autour de l'ancien héros du cyberspace. Peu avant le nouvel an 1997, Mitnick fut envoyé au "trou", une pièce de réclusion solitaire, après avoir été dénudé. Que reprochait-on au captif ? Selon Littman, l'administration pénitentiaire se serait inquiétée de ce que Mitnick détenait "74 boîtes de thon dans sa cellule", craignant que le détenu soit capable de modifier la radio d'un walkman pour en faire un émetteur d'ondes !

L'histoire de Mitnick montre combien une technologie naissante peut engendrer un sentiment de panique toujours croissant. Espérons que le jury saura surmonter cette appréhension et faire preuve de discernement lorsqu'il jugera ce farceur surdoué qu'est Mitnick.

Mitnick se serait introduit dans un des ordinateurs de la Défense commandant la mise à feu des missiles intercontinentaux.



Sources utilisées pour cet article :
"L'intrus", Johnatan Littman, éditions Grasset
Site de Littman : www.well.com/user/jlittman/game/news.html
Tsutomu Shimomura & John Markoff - Takedown - Hyperion
Enquête de John Sweeney pour "The Observer"

Si vous voulez soutenir le moral de Kevin Mitnick, écrivez-lui à : kmitnick@2600.com

petites annonces

PC

VENTES

Dép. 85. Vds P133 multimédia Packard Bell 16 Mo, vidéo 1 Mo, 256Ko, DD 1,2 Go, lecteur CD 6x, SB16, écran 14" S-VGA, HP intégrés, Win95, Works 3, Navigator3 + imprimante Epson 820. Tél. : 02 51 51 95 66 Tony.

Dép. 91. Vends carte mère Asustek P55T2P4C chipset 430HX avec 512 Ko pipelined burst + CPU Cyrix P166+. Le tout 1 400 F. Tél. : 01 64 48 89 77 ou e-mail: skaal@planetepc.fr.

Dép. 91. Vds HD SCSI Ultra Wide 4,3 Go: 2 600 F, moniteur 17": 2 500 F, DD IDE 3,2 Go: 1200 F. PC P166+ multimédia: 4 900 F. Tél. : 01 69 46 29 82, Fabrice.

Dép. 92. Vends Iomega Zip 100 Mo pour port parallèle neuf (3 mois) et sous garantie. Livré avec disquettes tools drivers W95 et DOS indispensable. Vendu 690 F. Tél. : 01 40 94 19 44. e-mail: denidubois@compuserve.com.

Dép. 92. Vds TBE PC 486DX266 vlb S-VGA 12 Mo RAM DD: 120 Mo écran 14" S-VGA carte son SB16 MCD. CDR OM Panasonic 2x (tout compaq prolinea) + 1 pad + 1 joy + souris HD. Tél. : 06 09 60 87 12 (3 500 F).

Dép. 92. Vends 486DX33 garantie 2 ans 8 Mo RAM DD 210 Mo CD-ROM 2x son 16 bits (SD Blaster) 2 HP écran 14", Win95, Works Office, DOS. Tél. : 01 14 90 50 (450 F à débattre).

Dép. 92. Vends disquettes HD 1.44 de marque le lot de 100 100 F. Mr Wagon Didier, 15 avenue de Fouilieuse, 92210 Saint-Cloud.

Dép. 93. Vds PC Pentium 120 MHz, 24 Mo, DD 1 Go, carte vidéo S3 Trio 64v + CD-ROM 4X, Sound Blaster 16 PNP, écran 15 ", modem 28 800 Bds, HP 80W + carte MPEG, clavier 105 Keytronic. Prix 6 500 F. Tél. : 01 48 32 67 85 Ilan.

Dép. 93. Vds scanner, lecteur CD-ROM, carte son ; vds un scanner Tammarack couleur, à plat avec carte SCSI + driver : 1 000 F, lecteur CD-ROM Panasonic 2x : 200 F, carte son : 160 F. Tél : 01 48 02 06 37, Bur : 06 06 56 99 45.

Dép. 93. Vds kit Pentium 200 MHz l'ensemble 3 050 F. Carte mère 512 K, carte graphique PCI 64 bits, lecteur CD-ROM 3"1/2 1.44 Mo, boîtier mini tour 250W le tout s/garantie 3 050 F, vds un autre idem CPU Cyrix 200 MHz 2 200 F. Tél. : 01 43 32 41 41.

Dép. 94. Vds PC 486DX2/66 avec 20 Mo de RAM, DD 420 Mo, lecteur CD-ROM 4X, carte son Sound Blaster Pro, carte vidéo Cirrus Logic 1 Mo. Prix : 2 800 F (à débattre). Contacter Sylvie au 01 43 76 61 31 (soir).

Dép. 94. Vds moniteur 15'' Plug&Play S-VGA neuf 1 700 F échange chaîne hifi compact 6 CD 3HP Boot, vds moniteur Mitac S-VGA 15'' neuf 1 600 F. Tél. : 06 60 20 03 88 Philippe.

Dép. 94. Vds Syquest 230 Mo + cartouche (acheté il y a un mois) : 1 700 F + cm 512 Ko cache avec CPU Cyrix 166+ : 950 F contact sr 3DSMAXI et autres. Tél. : 01 46 68 39 63, Paul ou knempp@aol.com.

dep 94. Vends Cyrix 120+ pour 500 F, modem externe 14 400 bauds avec boîte et logiciels pour 450 F, disk dur de 85 Mo + logiciels d'installés (DOS 6.22, Win 3.1, Works3, Duke3d) pour 250 F. Tél. : heures repas au 01 49 62 61 57. Ormesson.

Dép. 94. Vds ATI Mach64: 200 F, processeur Dx2-66: 200 F, Gear 4.01 OEM: 200 F. Echange graveur CDD2600 contre Yamaha CDR200. Contacter Julien Sebrien, 5 av de la Belle Gabrielle, 94120 Fontenay S/Bois.

Dép. 95. Vends Maxi Sound 64 PNP. Tél. : 06 11 86 72 94, Ludovic.

Dép. 95. Vds imprim Citizen 120. Tél. : 01 39 64 58 06, Thibault.

Dép. 95. A.V. CPU Intel P166 neuf : 1 000 F. Ferme acheté il y a 2 mois. Garantie 10 mois ou échange contre DD F.IDE mini 3 Go. Tél. : 01 34 10 86 21.

Dép. 95. Vends carte mère Pentium PCI 75 200 MHz 256 Ko de cache + Pentium 100 MHz + 8 Mo de RAM EDO : 1 800 F. Tél. : 01 34 08 09 04 à Léonardo.

Dép. 95. Vends UC Acer Aspire P100 16 Mo HD 1 Go CD8X Prix : 2 000 F. Tél. : 01 39 35 20 33.

Dép. 99. Vends processeur Pentium 120 MHz 4000 FB, 700 F F. Tél. : 081/21 33 31, Eric de 17 à 21 h, ou 31 rue de l'Eau vive, 5020 Vedrin, Belgique.

CONTACTS

Dép. 59. recherche programmeur T.Pascal, assembleur (évent. C/C+) afin de créer jeux et démos. Vds CM486UMC, 256Ko + CPU 486DX4 100 MHz AMD + ventilo: 650 F. Contacter Greg au 03 20 39 26.

Dép. 71. Etudiant donne cours d'informatique (DOS, Windows95, Windows 3.11, Word, Works, Excel, etc) pour 100 F/h. N° Tatoo: 06 04 35 15 09.

Dép. 77. Auteur programmeur ASM cherche personnes motivées pour créer jeux sharewares (code, graphiste, musicien). Tél. : 01 64 06 38 83 (Stéphane) ou écrire à Stéphane Gourdin, 6 rue du Guigneuille, 77390 Andrezel.

Dép. 80. Déçu PC/Microsoft ch. contacts pour conversion compatible sur matériels/OS alternatives (Amiga, Accorn, Bebox, Amigaos, Beosriscos, OS2, Linux, et). B. Branche, 20 rue Allart, 80000 Amiens.

ACHATS

Dép. 14. Cherche carte mère Pentium évolutive + processeur (au moins P100 pour 450 F maxi). 02 31 01 10 04, le soir.

Dép. 57. Cherche cartouches Atari 2600, achète vieilles bécanes à bas prix. Jean- François Bretheau, 1 rue des Myosotis, 57420 Fleury.

Dép. 63. Achète caméra pour vidéophonie + modem USRobot 28800 ext ou int + scanner à plat + clavier Midi simple + enceintes bonne qualité respectivement: 600, 500, 500, 300, 250. Tél. : 06 80 55 16 31.

Dép. 75. Achète carte Miro DC20 PCI. Faire offre à Vladimir. Tél. : 01 40 72 82 26 + vends imprimante Star LC10 140 F à débattre.

Dép. 91. Achète K6, barettes 16 Mo EDO, 3Dfx. Vends P166+. Tél. : 01 64 46 13 61, Christophe, après 19 h.

Dép. 94. Recherche volant + pédalier Thrusmaster T2 ou autre en très bon état. Faire offre à Gilles au 01 46 77 85 77. Villejuif.

JOBS

Dép. 32. Recherche emploi animateur multimédia, recherche contacts PC. Xavier Vincent 1 rue Daumesnil 32000 Auch. Tél. : 06 07 35 61 54.

Dép. 75. JH 26 ans Maîtrise en communication + 3ème en management/mkg. Ang + ita + esp + PAO- internet ch. emploi attaché de com/rp ou assistant marketing. 2 ans d'expérience bonne connaissance des médias. Tél. : 01 42 01 01 74.

Dép. 94. Infographiste 2D Cdeluxe Paint/ Photoshop & 3D C3D Studio 4/Maxs cherche emploi. e-mail: danie.rocha@ace.epita.fr. daniel Rocha, 5 rue Auguste Franchot, 94 600 Choisy le Roi. Tél. : 01 48 52 76 59.

Dép. 94. Musicien module style techno/transe/goa étudie toutes propositions pour projet jeu vidéo. Tél. : Fabrice au 01 48 77 56 71.

AUTRES

ACHATS

Dép. 13. Recherche Nintendo Ultra 64 bon état à bon prix. Vds NBA Live 96: 150 F et Alone in the Dark: 75 F. Tél. : 04 90 17 36 32 toute la journée.

Dép. 60. Cherche petit modem pas cher avec ou sans drivers. Tél. : 03 44 60 54 96, Manu.

Dép. 75. Cherche console PlayStation avec jeux et accessoires à prix sympa faire offre à Laurent. Tél. : 01 45 63 11 57.

VENTES

Dép. 01. Vds Nintendo 64 + memories card + prise adaptateur. Prix 3 400 F. Tél. : 04 74 75 18 04, après 18 h.

Dép. 13. Vends un écran Commodore 10855 tbe + manuel Amig Workbench: 500 F si possible dans la région. Demander François au 90 50 26 75.

Dép. 16. Vends CD-ROM Amiga (70 à 80 F) ou échange contre audios. Tél. : Xavier 05 45 91 00 48.

Dép. 59. Vds Amiga 500+, 4 manettes, +100 SX, souris écran couleur, adaptateur pour 4 manettes. Prix à débattre. Tél. : 03 20 87 86 25, demander Sébastien après 18h30.

Dép. 64. Vends imprimante couleur Panasonic 24 aiguilles très bon état cmpatible AG/ST/PC. 690 F port compris. Tél. : 05 59 40 17 10 après 20h, Stéphane. Vds aussi moniteur couleur Atari Sc1425: 690 F (ou lg92@hotmail.com).

Dép. 75. Vds anciens n° de Joystick du 20 au 61 (sans CD-ROM). Tél. : 01 45 39 29 88 après 19 h à Fabrice.

Dép. 94. Vends Commodore 64 2 magnétos. K7 et joysticks: 300 F, + de 30 jeux originaux: 200 F, écran couleurs SV8000 Commodore: 800 F, fournis avec factures, le tout pour 1 000 F, à débattre. Tél. : à Gilles au 01 46 77 85 77.

Dép. 95. Amiga 1200 DD + carte accélératrice + 1084 S. À débattre 5 500 F. Le soir 01 34 68 30 18, Bernard.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

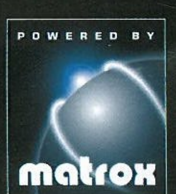
N'envoyez plus d'annonces concernant des logiciels.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 82 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ AUTRES

L'arme graphique et vidéo suprême pour votre PC multimédia





Avec *Matrox Mystique 220* et *Rainbow Runner Studio*, dotez-vous de la solution graphique et vidéo la plus performante pour vos loisirs sur PC. La carte graphique Matrox Mystique 220 accélère vos applications 2D sous Windows et vos jeux 3D à des vitesses vertigineuses. Et en complétant votre Mystique 220 avec le module vidéo Rainbow Runner Studio, créez vos propres films ou vos clips vidéo et ajoutez des effets spéciaux, une bande son ou des transitions dignes des professionnels. Mais ce n'est pas tout ! Jouez à vos jeux PC sur votre grand écran de télévision, admirez vos fichiers vidéo MPEG1 en plein écran et essayez la visioconférence sur Internet pour joindre vos amis ou votre famille.

Matrox vous fournit les produits les plus innovants, les plus fiables et les plus faciles à utiliser. Faites le choix de l'excellence, faites le choix Matrox !



Matrox Mystique® 220

- Carte graphique idéale pour doper les performances de votre PC domestique ou multimédia
- Accélération vertigineuse des applications sous Windows 95 et des jeux 3D
- Affichage en plein écran des clips vidéo MPEG1
- 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM de base extensibles à 8 Mo

5 logiciels inclus gratuitement











CompCore SoftPEG



Matrox Rainbow Runner Studio

- Carte fille vidéo idéale pour le montage vidéo, la visioconférence, la sortie PC/TV (jeux PC sur grand écran de télévision), l'acquisition de séquences vidéo, l'acquisition d'images, la lecture MPEG câblée et bien d'autres applications.
- Logiciels inclus: MediaStudio, iPhoto Express et un logiciel d'encodage de Ulead et VDOPhone Internet de VDOnet.



http://www.matrox.com/mga

250 PRIX INTERNATIONAUX matrox

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX.
Au Québec, appelez: (514) 969-6330

Sortie été 1997

Dans l'espace,
le pouvoir ne se partage pas.



Vous êtes le créateur.
Saurez-vous rester le maître?

Fonder votre colonie dans l'espace.



Gérer en temps réel chaque étape de la construction de votre colonie.
Vous devez affronter orages électriques, émeutes, irruptions volcaniques, tempêtes, virus mortel, les impacts de météorites, mais aussi la colonie dissidente.

Il vous faudra relever tous les défis.



Quel que soit le scénario ou le mode choisi (seul ou multi-joueurs en réseau local, modem ou internet) les menaces sont multiples, le danger permanent.
Outpost 2 vous pose la seule question :
Vous êtes le créateur. Saurez-vous rester le maître ?

CD Rom PC Win 95

http://www.sierra.fr



© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc.
Tous droits réservés. Windows™ est une marque déposée de Microsoft Corporation.

FCA! BMZ

DERNIERE OFFRE AVANT AUGMENTATION

Abonnez-Vous TOUT EN DOUCEUR !

joystick

59 F 75 seulement par trimestre

LES AVANTAGES DU PRÉLÈVEMENT

- Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment par simple courrier. Les prélèvements cesseront immédiatement.
- Vous n'avez pas à envoyer d'argent, une fois tous les 3 mois, 59 F 75 seront automatiquement prélevés sur votre compte.

DERNIERE OFFRE AVANT AUGMENTATION

A compléter et à retourner accompagné de votre règlement ou de votre R.I.B. si vous choisissez l'option "prélèvement automatique" à : JOYSTICK - TSA 90222 - 92887 Nanterre Cedex 9.

Je choisis le mode de paiement de mon abonnement :

1 ☐ **59 F 75**
SEULEMENT PAR TRIMESTRE
Oui, je désire recevoir **Joystick** et payer **59 F 75** tous les trimestres. Ce montant m'est garanti pendant 1 an. Je remplis l'autorisation de prélèvement au verso de ce bulletin, ainsi que la grille adresse ci-dessous.

2 ☐ **239 F**
SEULEMENT AU COMPTANT
Oui, je désire recevoir **Joystick** et payer **239 F** au lieu de ~~418 F~~ pour 1 an d'abonnement (11 n^os^). **J'économise ainsi 179 F.** Je joins mon règlement dès aujourd'hui par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Joystick et je remplis la grille adresse ci-dessous.

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT : ST182

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ____________________

Offre réservée à la France métropolitaine et valable jusqu'au 31 octobre 1997.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT AUTOMATIQUE

Je choisis le paiement échelonné, 59 F 75 tous les 3 mois.

joystick

❶ Inscrivez vos nom, prénom et adresse complète. ❷ Indiquez les coordonnées de votre relevé d'identité bancaire ou postal. ❸ Précisez le nom et l'adresse complète de votre banque. IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèque). ❹ Datez et signez.

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Joystick.

1 TITULAIRE DU COMPTE À DÉBITER
(ÉCRIRE EN MAJUSCULES S.V.P.)

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ______

ORGANISME CRÉANCIER :
JOYSTICK - Service Abonnements
TSA 90222 - 92887 Nanterre Cedex 9

NUMÉRO NATIONAL D'ÉMETTEUR :
427 561

3 ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER
(ÉCRIRE EN MAJUSCULES S.V.P.)

Éts. : ______

Adresse : ______

______

C.P. et ville : |_|_|_|_|_| ______

2 DÉSIGNATION DU COMPTE À DÉBITER

Code banque |_|_|_|_|_| Code guichet |_|_|_|_|_|

N° du compte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. |_|_|

4 Date : |_|_| |_|_| |_|_|

Signature obligatoire :

N.B. : je vous demande de faire apparaître les prélèvements sur mes extraits de compte habituels.